LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PS2 INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Nº 9 • OCTUBRE 2001 • 975 Ptas - 5,86 €



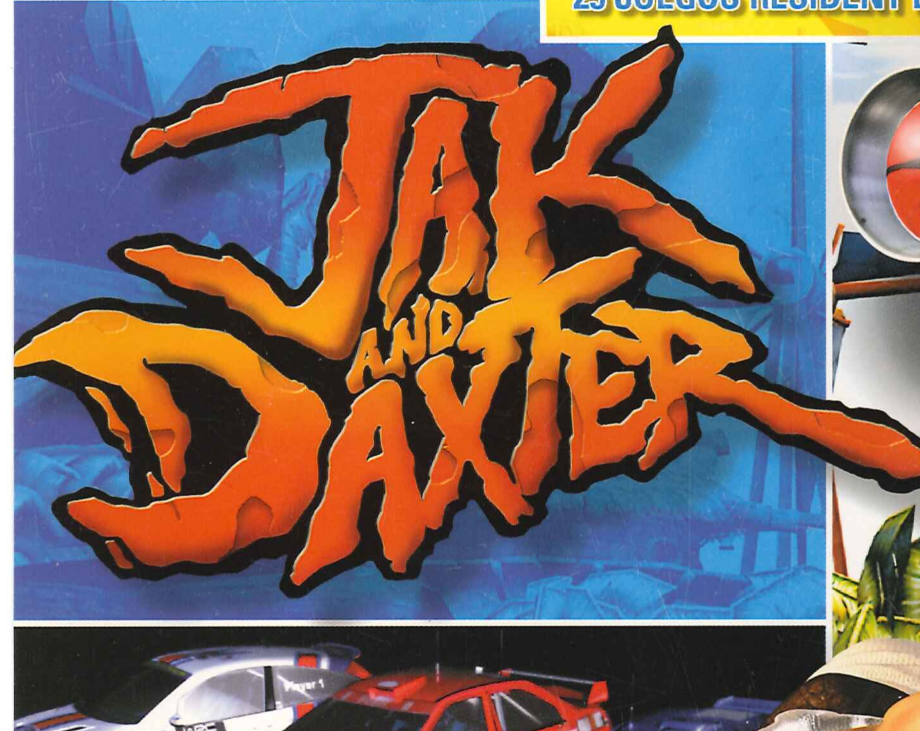
PlayStation®2

Revista Oficial - España

¡SORTEAMOS!

RELOJES STORM, JUEGOS, BANDAS SONORAS Y CAMISETAS DE XTREME GIII

25 JUEGOS RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X y 25 PELÍCULAS DVD





WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Tras la sensación de GT3 A-spec, llega la representación más fidedigna del Campeonato del Mundo de Rallies. La pasión de la lucha contra el crono llega a PlayStation 2.





PRO EVOLUTION SOCCER

Descubre todas las novedades que el mítico simulador de fútbol de Konami ofrecerá en su próxima entrega.

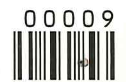


¡PROBAMOS LA NUEVA PISTOLA DE PS2!











Play again!
140 160
120
100
80
60
40
20
0
km/h
ALFA ROMEO
Alfa 147 Selespeed.
Nada más apasionante que evadirte. Sintiendo cómo nuevas emociones invaden tu cuerpo. Teniendo el dominio en las yemas de tus dedos. Así actúa el sistema de cambio de marchas secuencial Selespeed. Tecnología de Fórmula 1 ya disponible en Alfa 147, el coche más equipado de su categoría. Para que disfrutes conduciendo una y otra vez. ¿Play again?
Versiones: Diesel 1.9 JTD, 115 CV y también en versiones gasolina 1.6, 120 CV y 2.0, 150 CV, cambio normal o Selespeed.
Pruébalos llamando al 902 147 000.
www.alfa-es.com
Alfa 147
Cuore Sportivo
Alfafin
red cell

SELECT

PS2

<< Marcos García >>

Se aproxima de forma inexorable el *Big Bang* de **PS2**. Tan sólo queda un mes para que el negro espacio interior de nuestra máquina sea visitado por todo tipo de cuerpos estelares. Un auténtico universo en expansión que pide a gritos una exploración milimétrica. Noviembre llegará con su frío y melancólico manto otoñal, pero vendrá acompañado del momento más dulce de **PlayStation 2** desde su fecha de lanzamiento. Más de una docena de títulos en un solo mes que pasarán a engrosar directamente la lista de clásicos de **PS2** y que nos van a poner muy difícil a todos qué juego elegir para esas fechas. El más firme candidato, para nosotros, es sin duda ***Silent Hill 2***, pero se nos antoja igual de apasionante el esperado duelo entre ***FIFA 2002*** y ***Pro Evolution Soccer***, o la oferta automovilística protagonizada por los geniales ***World Rally Championship*** y ***Burnout***.
Y esto es sólo una pequeña muestra, porque ***Time Crisis 2***, ***007: Agente en Fuego Cruzado***, ***Commandos 2***, ***WipeOut Fusion*** o ***Baldur's Gate D.A.***, por citar algunos, están ahí formando parte de la constelación de astros para este prometdor periodo prenavideño. Este mes, para abrir boca, hemos recopilado toda la información posible sobre esta futura colección de clásicos para que os vayáis preparando, y de paso os hemos querido mostrar nuestros primeros pasos con la joya de la corona de **Sony** para estas Navidades, el ya conocido por todos vosotros ***Jak&Daxter***.
Y si aún os quedan fuerzas echad un ojo a las páginas dedicadas a su majestad ***Devil May Cry***, posiblemente el mejor juego de **PS2** creado hasta la fecha.





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Luis Mittard, Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

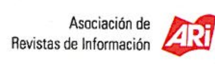
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona). Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

START


<< José Luis del Carpio


<< Alfonso Vinuesa


<< Bruno Sol


<< Roberto Serrano


<< Lázaro Fernández


<< Belén Díez-España


<< Ana Márquez


<< Daniel Rodríguez


<< Isabel Garrido


<< Javier Iturrioz

VIVENDI UNIVERSAL

Half-Life

Tras la cancelación del título para **Dreamcast**, el ya clásico *shoot'em-up* está a punto de salir para **PS2**.



Junto al modo Decay y el modo Historia se encuentra, como no, el Head to Head. En la captura se puede observar la mejora de los modelos 3D para esta versión.

Aunque todo indicaba que finalmente **Dreamcast** tendría su versión de ***Half-Life***, es **PlayStation 2** quien se ha llevado el gato al agua. Tras la aparición de *Blue Shift*, ampliación que se suponía exclusiva para la edición **Dreamcast** en formato **PC**, la gente de **Gearbox** ha trabajado muchísimo sobre el *hardware* de **PS2** para ofrecernos la versión más completa y perfecta del clásico *shoot'em-up*. Aunque ***Half-Life*** va camino de cumplir los cuatro añitos de existencia, su impresionante argumento de ciencia ficción y su curva de dificultad le han mantenido en la mente de casi todos nosotros como el mejor *shoot'em-up* 3D de todos los tiempos. Esta nueva versión para los 128 *bits* de **Sony** posee unos gráficos bastante mejorados con respecto a la versión **PC** y un nuevo modo llamado *Decay*. Lo mejor de dicha modalidad es su peculiar sistema de juego, para un solo jugador o Cooperativo para dos jugadores. En esta última, ambos participantes tendrán que ayudarse durante toda la aventura.

El modo Decay, Cooperativo, es una especie de modo Historia para dos jugadores. De lo mejor que hemos visto nunca en un shoot'em-up en 3D.

Parappa The Rapper 2

Tras dejar de lado el *Hip Hop* con *UmJammer Lammy* y de imaginar un extraño mundo en el que la música genera el escenario con *Vib Ribbon*, **Nana on Sha** vuelve al mágico mundo de *Parappa The Rapper*. Esta segunda entrega, para **PlayStation 2**, mantiene el peculiar estilo gráfico estrenado con el primer *Parappa*. Como protagonista tendremos a nuestro querido y simpático perrito rapero y a todos los personajes de la serie, incluida **Lammy**. Los amantes del «Old School» y los dibujos animados están, de enhorabuena.

Resultados concursos

CONCURSO GRAN TURISMO 3 A-spec
- Francisco Alonso Sánchez (MADRID)
- Miguel Ángel Ruiz Triviño (BARCELONA)
- Andrés Fernández Ruanef (MURCIA)
- Jose M. Teruel del Valle (TOLEDO)
- David Martínez Serrano (MADRID)

CONCURSO SNATCH
- Rodrigo Alonso Pérez (VALENCIA)
- Felipe Alberto Marzal García (MADRID)
- Manuel Soriano Ruano (JAEN)
- Sergio Rodríguez Huertas (CÁDIZ)
- José Ignacio Pascual Soler (ALMERÍA)
- Fernando Redondo Garrido (CASTELLÓN)
- Álvaro Vázquez Losada (MADRID)
- Francisco José Romero Mirón (BARCELONA)
- Iván Darío Baidal Ávalos (ALICANTE)
- Francisco Vilches de la Vara (BARCELONA)
- Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)
- Jesús Bayón Escobar (GRANADA)
- Jorge Lage Valiente (VIZCAYA)
- Fco. Antonio Martínez Monrobe (SEVILLA)
- Gerard Rodríguez Candel (BARCELONA)
- Miguel Angel Sánchez García (SALAMANCA)
- Javier Sánchez Fonseca (GUIPUZCOA)
- Brais Lorenzo Fernández (PONTEVEDRA)
- José Alberto Sánchez Marcos (LEÓN)
- Ander López Hernández (CANTABRIA)
- Jaime Rubio Rincón (BADAJOZ)
- Jordi Martínez Balaguer (BARCELONA)
- Miguel Sánchez García (TOLEDO)
- José Manuel Díaz Alonso (LUGO)
- José Luis Falagán Hernández (VALLADOLID)

CONCURSO INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
- Paloma Contreras Romayor (ZARAGOZA)
- Ramón Fco. Pérez Gordo (GUADALAJARA)
- ÁLvaro Vázquez Losada (MADRID)
- Natalia Fresno Velasco (MÁLAGA)
- Alejandro Blanco Román (LA CORUÑA)
- Sergio del Pino Serrano (BARCELONA)
- Marino González Almudever (VALENCIA)
- Pablo Serén Casanova (LUGO)
- Isaac Mas Calvo (BARCELONA)
- Alvaro Sánchez Corrochano (TOLEDO)
- Diego Domínguez Vega (HUELVA)
- Iván Enrique Rojas Ocariz (LA RIOJA)
- Carlos Rivero de los Reyes (SEVILLA)
- Javier Alba Padilla (MÁLAGA)
- David García Morán (MADRID)
- Jesús Manuel García Pérez (ASTURIAS)
- José Joaquín Calvo Herrera (SEVILLA)
- Rubén González Lorenzo (GRANADA)
- Thomas Fischer (BARCELONA)
- Fco. José Hernández Cañavete (ALICANTE)
- Pedro Alberto Márquez Arnés (MURCIA)
- Jorge Pérez González (ASTURIAS)
- Agustín J. Sánchez Colmenero (JAEN)
- David Guerra Arteaga (SEVILLA)
- Carlo Iglesias Díaz (ALICANTE)
- Mª Dolores Baringo Serrano (CIUDAD REAL)
- Marta Majarón Escobar (MADRID)
- Juan Carlos Vilaro Rubí (BARCELONA)
- Rocío Narbona Rodríguez (MADRID)
- Ricardo Calvo Espinilla (VALLADOLID)
- Juan Carlos Delgado Prieto (CÓRDOBA)
- Bernardino García Pastor (CASTELLÓN)
- Javier Fuente Goig (VALENCIA)
- Jordi Planas Figueras (BARCELONA)
- Jorge Jove Ibars (LÉRIDA)
- Fernando Gracia Gea (ZARAGOZA)
- David Barrabino Martínez (MÁLAGA)
- Angel María Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
- Mariano Cubillo García (MADRID)
- Arnau Molina Pastor (LÉRIDA)

K O N A M I

Estrategia y disparos para PS2

La compañía nipona se dispone a lanzar en fechas próximas dos nuevos títulos para la consola de **Sony**: la conversión de ***Age of Empires II*** y la segunda parte de ***Silent Scope***.

El primero en aparecer al mercado (cuando leáis estas líneas seguramente ya estará en la calle) será la segunda parte de uno de los juegos de estrategia en tiempo real más aclamados en **PC**. ***Age of Empires II*** nos propone ser el líder de un pueblo de nuestra elección (desde ingleses a japoneses o turcos) a lo largo de toda la Edad Media y principios de la Moderna. Para ello, bajo una perspectiva aérea cenital, tendremos que gestionar los recursos, construir estructuras y crear un ejército que nos conduzca a la victoria sobre nuestros rivales. Para que la experiencia sea más satisfactoria, tendrá soporte para ratón a través de uno de los puertos USB de la consola. **Konami** se ha marcado un tanto al conseguir la licencia para distribuir este juego de **Microsoft**.

Silent Scope 2: Dark Silhouette llegará en diciembre y nos propone una fórmula muy parecida a la de la primera parte. Encarnaremos a un miembro de las fuerzas del estado y armado con su rifle de francotirador deberá acabar con los criminales. El efecto *zoom* del arma y con el que apuntaremos con mayor precisión es lo más característico del juego, al igual que lo fue en su anterior entrega. Además el juego para **PS2** presenta niveles exclusivos que no se incluyeron en la recreativa, así como un soporte para dos jugadores a través del cable *i.link*.





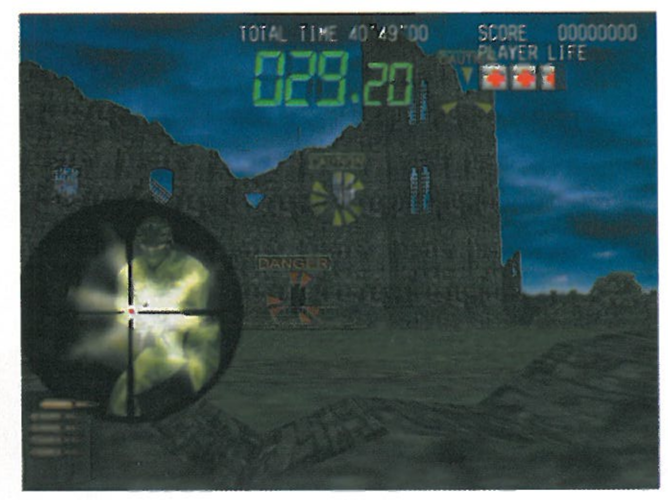








De nuevo tendremos que jugar sin el rifle de la recreativa, pero Konami ha adaptado el sistema de control al mando de PS2 perfectamente.







LLEGAS AL GRUPO Y ENTORNAS LOS OJOS DESEANDO LA VICTORIA.

EL PELIGRO ACECHA POR LOS RETROVISORES.

Y LA DERROTA ES COMO EL SUDOR QUE TE RECORRE EL CUELLO.

MIDE TUS FUERZAS CON LOS PILOTOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO.













Somos el deporte.



PlayStation 2

easports.com



VIRGIN INTERACTIVE

Lo nuevo de Virgin Interactive para PS2

De aquí a final de año, **Virgin Interactive** nos sorprenderá con un bombardeo constante de lanzamientos para la consola de **Sony**. Aquí tenéis una avanzadilla de alguno de ellos, concretamente tres juegos que llegarán a las tiendas el próximo mes de noviembre.





Top Gun Combat Zones



Artic Thunder



D.N.A.

TOP GUN COMBAT ZONES
Quince años después de su estreno, el archipopular filme protagonizado por **Tom Cruise** ha inspirado a **Titus** un simulador de vuelo en la línea de *Ace Combat* que, como principal novedad, ofrece la posibilidad de pilotar cazas de distintas épocas. Aviones míticos de comienzos de los 70, los 80 y los últimos modelos de la pasada década. Una vez más, los temibles MIG soviéticos serán el enemigo.

ARTIC THUNDER
Midway adapta a **PS2** una de sus recreativas de más reciente éxito incorporando elementos exclusivos para la versión doméstica. ***Artic Thunder*** ofrece carreras a toda velocidad por parajes tan diferentes como la Plaza Roja de **Moscú**, la misteriosa **Transilvania** o los **Alpes** a bordo de motos de nieve trucadas. Como en los *Road Rash*, en ***Artic Thunder*** no existe más regla que llegar el primero, por lo que podrás patear y disparar a tus rivales con tal de asegurarte la victoria.

D.N.A.
Desarrollado por **Hudson Soft**, ***Dark Native Apostle*** es un *arcade* con un fuerte componente de aventura que sorprende, sobre todo, por utilizar la técnica *cell shading* en sus gráficos, al estilo de *Jet Set Radio*. El nombre del juego hace mención a la principal habilidad del protagonista, capaz de aumentar sus habilidades físicas (fuerza, agilidad, etc.) incorporando *biochips* en su cuerpo y alterando su estructura genética.



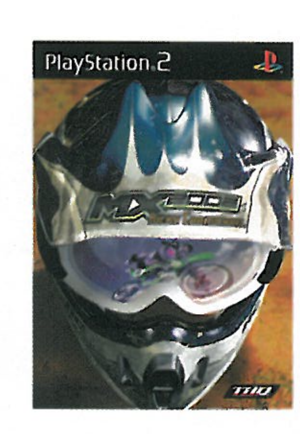
NUEVO VOLANTE MCLAREN

Acclaim y ED Games lanzan un nuevo volante McLaren con tecnología *Force Feedback*

La tecnología *Force Feedback* es un sistema que permite sentir todos los pesos y resistencias que se producen al conducir, como curvas y baches, haciendo que la conducción sea aún más real. Además, incluye vibración en volante y pedales, cambio de marchas y freno de mano por separado, aceleración y frenada analógica. Por tan sólo 15.900 ptas. podrán disfrutar de este nuevo modelo, con licencia oficial **McLaren**, todos los usuarios de **PlayStation 2** y **PSone**, ya que el periférico es compatible con ambas.







¡DEJA LA TABLA!
¡COGE LA MOTO!



Sumérgete dentro de un REALISTA deporte extremo y observa como son REALMENTE los deportes EXTREMOS con 25 de las más desafiantes pruebas de Supercross y Motocross. El Estilo Libre (Freestyle) más rápido que el halcón a través de un fascinante sistema de combos en el que puedes practicar movimientos oficiales con el mejor sistema de manejo jamás visto. El sonido de la moto zumba en tu cabeza, podrás hacer múltiples ajustes en su mecánica para afrontar otra nueva carrera.

www.thq.com/mx2002



PlayStation 2





DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D, 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



Breves

SUIKODEN 3

El *RPG* de **Konami** prepara su regreso. Durante el mes de diciembre la tercera parte de ***Genso Suikoden*** estará disponible en **Japón**. Al contrario que las dos entregas anteriores, el juego será completamente poligonal, contará con tres personajes principales y la extensión será aproximadamente 3 veces mayor que las entregas aparecidas en **PSone**.

SEGA SPORTS

Sega Sports prepara una bocanada de aire fresco para el sector deportista de **PlayStation 2**. En total son tres títulos de temática, cuando menos, original: ***Dodgeball 2K3*** (balón prisionero), ***Ping-Pong 2K3*** y ***Synchronized Swimming 2K3***.

DTS

EA rompe el hielo e incorpora la tecnología DTS en dos de sus nuevos juegos para **PlayStation 2**: ***SSX Tricky*** y ***NHL 2002***. A diferencia de otros títulos que anteriormente habían hecho uso de esta tecnología en vídeos o secuencias CG, **Electronic Arts** implementará durante todo el juego la técnica «SurroundSoundScape» que permite diferenciar los canales de sonido consiguiendo un perfecto sonido envolvente.

LOS MÁS VENDIDOS



1- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2- ONIMUSHA WARLORDS
3- EXTERMINATION
4- THE BOUNCER
5- LA FUGA DE MONKEY ISLAND
6- MOTO GP
7- CRAZY TAXI
8- TEKKEN TAG TOURNAMENT
9- ZONE OF THE ENDERS
10- INT. SUPERSTAR SOCCER

ELECTRONIC ARTS

Harry Potter

El fenómeno de masas de **J. K. Rowling** prepara su asalto a los 32 *bits* de **Sony**.

Explora el mundo de **Hogwarts**, acude a clases en las que aprenderás hechizos y pociones a través de divertidos minijuegos y, así, revivirás las mejores hazañas de **Harry Potter** en la versión de **PSone**. Esta aventura 3D tendrá como escenario la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería y sus zonas colindantes. **Harry** se encontrará con más de 20 inolvidables personajes y tendrá que enfrentarse a malvadas criaturas de su mágico universo.







NAMCO

Time Crisis II

La nueva pistola de **Namco** llegará a **España** el próximo 31 de octubre.



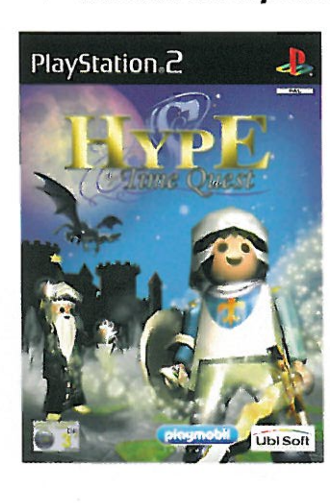
El nuevo periférico de **Namco** podrá adquirirse junto a ***Time Crisis II*** al precio recomendado de 13.500 pesetas. La *G-Con2* también se vende por separado al módico precio de 5.495 ptas. Tú eliges.

La nueva pistola de Namco es todo un prodigio de diseño y precisión. La máquina de 128 bits de Sony se merecía una evolución de la inolvidable G-Con de PSone.

UBI SOFT

Hype:T.Quest

El mágico mundo de **Playmobil** se traslada a **PlayStation 2**.







Hype tendrá que aprender a utilizar magias para romper el hechizo que asola el **Reino de Torras** y, entre tanto, deberá superar múltiples pruebas a lo largo de 14 universos divididos en cuatro evocadoras épocas.

Hype: the Time Quest tiene una jugabilidad más sencilla que en su versión PC y posee más de 40 horas de juego.


BLOODY ROAR 3
EL BEAT'EM UP MÁS AVANZADO
PARA PLAYSTATION 2
EL RETORNO DE LA BESTIA
Nueva web
www.virgin.es
PlayStation 2
BLOODY ROAR 3
HUDSON®
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
©BLOODY ROAR 3 ©2001 HUDSON SOFT © EIGHTING 2001 ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA Editado y distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva de Sony Computer Entertainment Europe.

Videocámara DV - Thomson

Manuel Arenas

Philips DVDR1000

El vídeo del siglo XXI



http://www.philips.es

PVP-R: 349.900 Ptas

El botón rojo que abre las puertas a un nuevo estándar de vídeo digital

Aunque visto desde fuera el aspecto del **DVDR1000** de **Philips** no difiera en demasía de los reproductores DVD convencionales, la presencia de sendos botones de color rojo, tanto en el propio DVDR como en el mando a distancia, suponen un cambio inmenso en la filosofía de uso de este formato de vídeo de alta calidad. A su lado se encuentra serigrafiada la palabra *Record*, que aquí bien podría tener dos acepciones. Una, la esperada y literal traducción: «grabar»; otra, la relacionada con la superación de límites y la consecución de logros. Y es que **Philips** ha conseguido poner a la venta un equipo totalmente funcional y operativo con capacidad para grabar discos en formato DVD antes que sus competidores. Sí, no se trata de un error tipográfico ni de una confusión. El **DVDR1000** graba en DVD. Una vez superada la primera etapa de sorpresa y posible desconcierto, lo mejor será describir someramente las características de este reproductor/grabador de DVD. Se podría decir que en el mercado ya existían equipos grabadores/regrabadores en formato DVD-R y DVD-RW; sin embargo, el DVD+RW ha sido pensado desde un primer momento para ofrecer plena compatibilidad con el parque de lectores de DVD existentes. La única diferencia entre ambas normas reside en el «-» y el «+» a continuación de las siglas «DVD», pero suponen un gran salto a efectos de facilidad de uso y satisfacción del cliente. Una diferencia que **Philips** ha sabido aprovechar para ofrecer a los usuarios más intrépidos, a los profesionales de la imagen o a los amantes de las altas tecnologías un producto capaz de responder a sus necesidades presentes y futuras.
La instalación del **DVDR1000** no reviste dificultades y se asemeja en gran medida a la de un vídeo VHS convencional. La disposición de los cables de antena y euroconectores que se tuviesen con anterioridad se puede trasladar sin problemas al **DVDR1000**. Una vez se haya conectado a la red y pulsado la tecla de encendido, la sintonía de los canales de la TV y la configuración de las opciones básicas se realiza en pocos minutos a través de intuitivos menús en pantalla. Si se dispone de un equipo de alta fidelidad o un sistema de audio digital, será necesario conectarlos a las salidas/entradas de la

parte posterior, con la seguridad de que no se echará ninguna en falta. Tras el panel frontal abatible, se encuentra otro juego de conectores entre los que destaca la conexión *iLink* o IEEE 1394 para cámaras digitales.
Una vez completado el proceso de puesta en marcha, ya se estará en disposición de disfrutar de lo último en tecnología de grabación y reproducción de vídeo de alta calidad. Junto con el equipo se entrega un disco DVD+RW con el que se podrán realizar las primeras pruebas. En caso de ejecutar alguna acción no deseada siempre será posible borrarlo y volver a empezar. Posiblemente uno de los menús de configuración con los que más haya que familiarizarse sea el de las distintas calidades de grabación que se pueden elegir: HQ, SP, LP o EP. HQ es la que ofrece unos resultados más profesionales, pero a cambio sólo permite grabar 60 minutos de vídeo. El EP, en el extremo opuesto, tiene una calidad similar a la de VHS y permite grabar hasta 4 horas de contenidos audiovisuales. El SP, con 120 minutos de grabación, y el LP con 180 minutos están en una zona intermedia que será la más recomendable para la mayoría de las aplicaciones.



Desde el mando a distancia se pueden controlar todas las funciones del DVDR1000, e incluso las de alguno de los muchos televisores compatibles.



Tras el panel frontal abatible se encuentran botones para controlar las funciones de edición o navegación a través de los contenidos de los discos ópticos.



La pantalla LCD muestra la información necesaria acerca del DVDR1000. Si se desea, podrá apagarse si resulta molesta durante el visionado de los DVD.



Las conexiones en el panel frontal permiten acceder de forma sencilla a fuentes de vídeo y audio tales como las cámaras DV o incluso consolas de videojuegos.

Compatibilidad del DVDR1000

Tipo de disco	Reproducción	Grabación
DVD+RW	Sí	Sí
DVD-R	Sí	-
DVD-Vídeo	Sí	-
Vídeo CD/S-VCD	Sí	-
Audio CD	Sí	-
CD-R	Sí	-
CD-RW	Sí	-

La compatibilida del DVDR1000 con la práctica totalidad de formatos ópticos es uno de sus puntos fuertes.



Aplicaciones

Las posibilidades que ofrece un dispositivo como el **DVDR1000** son innumerables y muy atractivas. Desde la conversión a un formato digital inalterable de las películas o grabaciones VHS más queridas, hasta la creación de nuevos contenidos personalizados, y que gracias a su compatibilidad con los reproductores DVD convencionales se podrán compartir con familiares, amigos o incluso en el trabajo si se emplea con fines profesionales. Ni que decir tiene que las grabaciones de las emisiones televisivas cobran un sentido totalmente nuevo, ya que el acceso a los programas almacenados en los discos se realiza a través de menús interactivos que permiten navegar a través de su contenido y realizar funciones de edición básicas sobre los mismos. Y también recordar que la lectura de los contenidos de los DVD+RW se realiza de forma aleatoria y no secuencial, de modo que se puede acceder casi instantáneamente a cualquier parte de la grabación. Por su parte, los poseedores de una cámara de vídeo digital tendrán en sus manos el complemento ideal gracias al especial cuidado que han tenido los ingenieros de **Philips** a la hora de compatibilizar ambos mundos, el DV y el DVD. Incluso será posible conectar la consola y grabar las partidas más emocionantes.
Si se conecta la salida de TV de un ordenador personal a la entrada del **DVDR1000** se podrán guardar desde creaciones multimedia hasta secuencias de juegos, *trailers* de películas, etcétera. Sólo la imaginación podrá poner límite a las aplicaciones.

Los contras

Pero nada es perfecto en este mundo. El precio de salida del **DVDR1000** supera ampliamente las 300.000 pesetas, lo cual lo sitúa en una posición inalcanzable para muchas economías. Por otro lado, los discos DVD+RW aún son caros (unas 4.000 pesetas), aunque seguramente en pocos meses empezarán a disminuir.
En el apartado tecnológico, se echa en falta la compatibilidad con el formato MP3. Una ausencia que para algunos usuarios será importante.

Calidades de grabación

Tipo de formato de grabación	Tiempo de grabación	Calidad (Mbit/s	Recomendado para
HQ	60 min	9'72	Grabación desde iLink (Cámaras DV)
SP	120 min	5'07	Emisiones de TV, entrada SVHS o RGB
LP	180 min	3'38	Emisiones de TV
EP	240 min	2'54	Cuando importa más el contenido que la calidad



Mascotas virtuales - Sony

LATTE Y MACARON



Tras la estela de Aibo

Éste es el aspecto de las nuevas mascotas virtuales de **Sony**, cada una con su personalidad propia. De sus nombres no hablamos...

http://www.aibo.com

PVP-R: No disponible

Reproductor MP3 - Rio

RIOVOLT



Reproduce MP3 y WMA

Este versátil reproductor de música digital reconoce CDs normales, CD-R y CD-RW. Está protegido contra golpes, permite etiquetar los ficheros MP3 y tiene control remoto.

http://www.riohome.com/

PVP: 42.900 Ptas

Regrabador CD Portátil JackRabbit - Philips

JRCDRW

El grabador perfecto

Además de escribir CD-R a 12x y CD-RW a 8x, este regrabador portátil funciona como un Discman que reproduce ficheros MP3.

http://www.philips.es

PVP-R: 64.900 Ptas

Proyector - Philips

CSMART



El más duradero

Una lámpara que ofrece 6000 horas de usos, una potencia de 1000 ANSI lúmenes y 500 líneas de resolución. El auténtico cine en casa.

http://www.philips.es

PVP-R:713.400 Ptas

Telefonía Móvil - Panasonic

GD35



Un móvil creado para entretener

Pesa sólo 109 gramos y mide apenas 120 mm. Disponible en tres colores, WAP, T9, vibración, juego, 20 timbres de llamada, 175 horas de espera y hasta 360 minutos de conversación.

http://www.mcuk.panasonic.co.uk

PVP-R: No disponible

Grabadora DVD-R,CD-R/RW - DMJ/Pioneer

DVR-A03



4.7 GB de información

Ideal para el almacenamiento masivo de información, desarrollo de juegos multimedia y para la creación de copias de seguridad. Incluye 10 DVD-R.

http://www.dmj.com

PVP: 166.800 Ptas + IVA

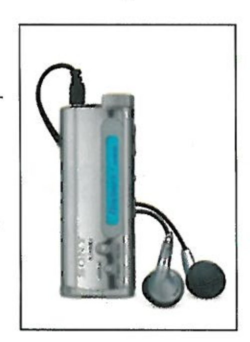
Network Walkman - Sony

NW-MS9/NW-E5

Mínimo espacio, máxima tecnología



Dos reproductores de MP3 en los que prima el diseño y la efectividad. El **MS9** dispone de una Memory Stick de 64 megas, mientras que el **E5** cuenta con 96 megas de memoria interna. Sonido digital de alta calidad. Conexión USB.



PVP-R: 75.500 Ptas

http://www.sony.es

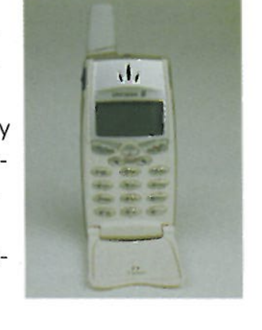
PVP-R: 75.500 Ptas

Telefonía Móvil - Ericsson

T29/T39

Dos nuevos terminales vanguardistas

El **T29** es el primero que soporta el servicio mejorado de mensajes cortos para el envío de imágenes y sonidos, y el **T39** es un GSM tribanda que utiliza la tecnología inalámbrica *Bluetooth*, más aplicaciones típicas de PDA.



http://www.ericsson.es

PVP: No Disponible



NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE ROGER BIRNBAUM Y ARTHUR SARKISSIAN UNA PELÍCULA DE BRETT RATNER
CHRIS TUCKER JACKIE CHAN "RUSH HOUR 2" JOHN LONE ALAN KING ROSELYN SANCHEZ HARRIS YULIN Y ZHANG ZIYI CASTING MATTHEW BARRY, C.S.A. Y NANCY GREEN-KEYES, C.S.A. MÚSICA DE LALO SCHIFRIN MONTAJE MARK HELFRICH, A.C.E. DISEÑO DE VESTUARIO RITA RYACK DISEÑO DE PRODUCCIÓN TERENCE MARSH DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C.
PRODUCTOR CO-EJECUTIVO LEON DUDEVOIR PRODUCTORES EJECUTIVOS ANDREW Z. DAVIS MICHAEL DE LUCA TOBY EMMERICH PRODUCIDA POR ROGER BIRNBAUM ARTHUR SARKISSIAN JAY STERN JONATHAN GLICKMAN
NEW LINE CINEMA A TIME WARNER COMPANY
DOLBY DIGITAL EN CINES SELECTOS
BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR ROSS LaMANNA ESCRITA POR JEFF NATHANSON DIRIGIDA POR BRETT RATNER
www.rushhour2.com

www.horapunta2.wanadoo.es

ESTRENO 5 OCTUBRE

A partir del 24 de septiembre, participa en nuestros concursos y podrás ganar una PlayStation2 en:

www.aurum.es



DVD DEMO [09]

Este mes, definitivamente, hemos tirado la casa por la ventana con el DVD que os ofrecemos. Nada menos que cinco *demos* completamente jugables a vuestra entera disposición.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Y por si no tenéis bastante con las *demos* jugables, os ofrecemos vídeos *demos* y extras de los mejores títulos que próximamente aterrizarán en vuestra **PS2**. La aventura tenebrosa de ***Silent Hill 2*** o el rol a la americana de ***Baldur's Gate D.A.***, entre otros muchos.

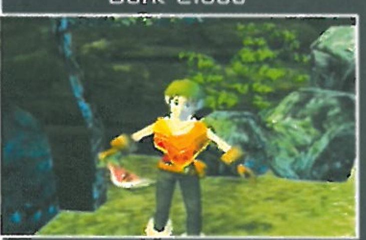
Airblade



Baldur's Gate: Dark Alliance



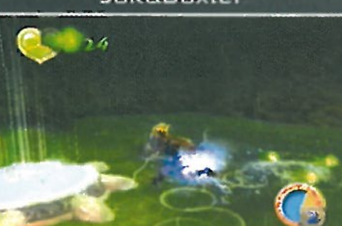
Dark Cloud



Giants: Citizen Kabuto



Jak&Daxter



Silent Hill 2



Time Crisis 2



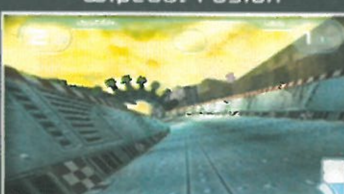
Top Gun



Twisted Metal: Black

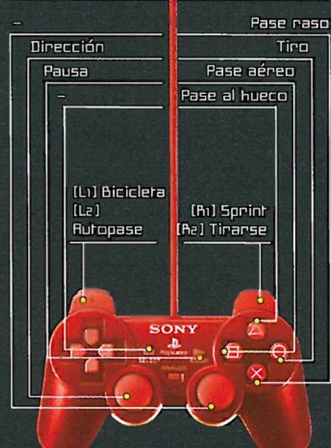


Wipeout Fusion



[DEMO JUGABLE]

ESTO ES FÚTBOL 2002



El simulador del deporte rey de **Sony** viene dispuesto a competir de igual a igual con las grandes sagas futbolísticas de **Electronic Arts**. Su gran jugabilidad y su sencillez en el control, unidas a la fidedigna representación de los jugadores son sus mayores bazas. En la *demo* que incluye el DVD de este mes podréis jugar un partido amistoso entre las selecciones de **Australia** y **Francia**. La elección es vuestra, incluso os dejará ser simplemente espectadores del encuentro para que podáis admirar el impresionante apartado gráfico de un título llamado a ser uno de los grandes del género.



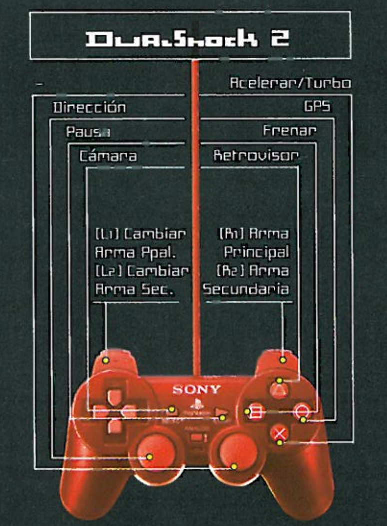






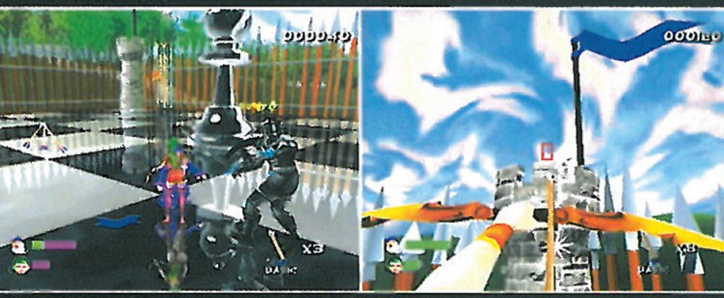
[DEMO JUGABLE]
SPY HUNTER

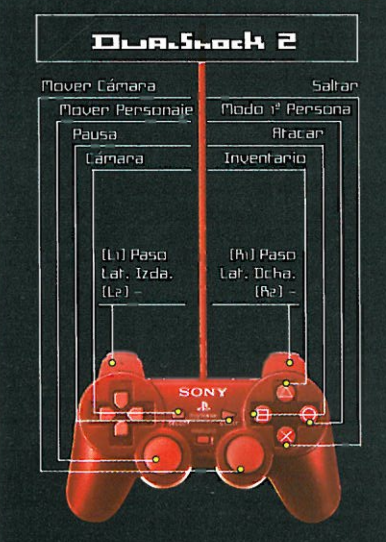




El clásico de **Midway** de los 80, a los que muchos de vosotros le habréis dedicado horas y horas, aparece en **PS2** con un aspecto que poco tiene que ver con el original. Los gráficos de última generación, que recrean el mundo del vengador de la carretera, han sido cambiados, pero su mítica jugabilidad, por suerte, continúa intacta. *Dragonstrike* es el nombre de la misión que deberéis completar en la *demo*. Para ello, habrá que destruir un prototipo de helicóptero que la organización criminal *Nostra* pretende usar con oscuras intenciones y deshaceros de los vehículos enemigos que encontréis.

[DEMO JUGABLE]
PORTAL RUNNER



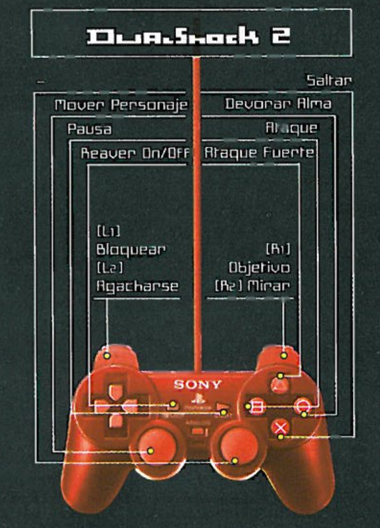


La saga *Army Men* continúa proporcionándonos títulos de lo más variado. En esta ocasión la saga se aleja de la ambientación bélica para ofrecernos una aventura protagonizada por **Vikki**, la novia del inefable **Sarge**. En ella, recorreremos numerosas dimensiones espacio-temporales acompañados de nuestro fiel león. En la *demo* que os ofrecemos os encontraréis en un inmenso teblero de ajedrez rodeados de torres y caballeros hostiles. Vuestra misión será salvar a un mago de las garras de los enemigos y encontrar la salida a través de las plataformas del escenario.

[DEMO JUGABLE]
SOUL REAVER 2



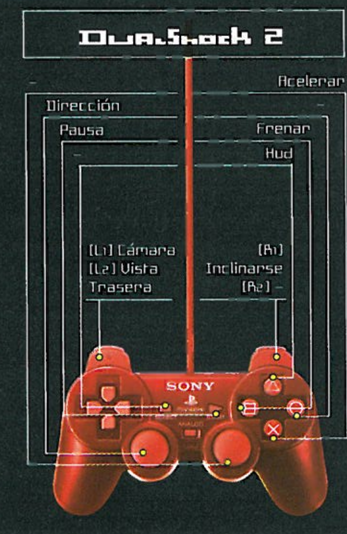




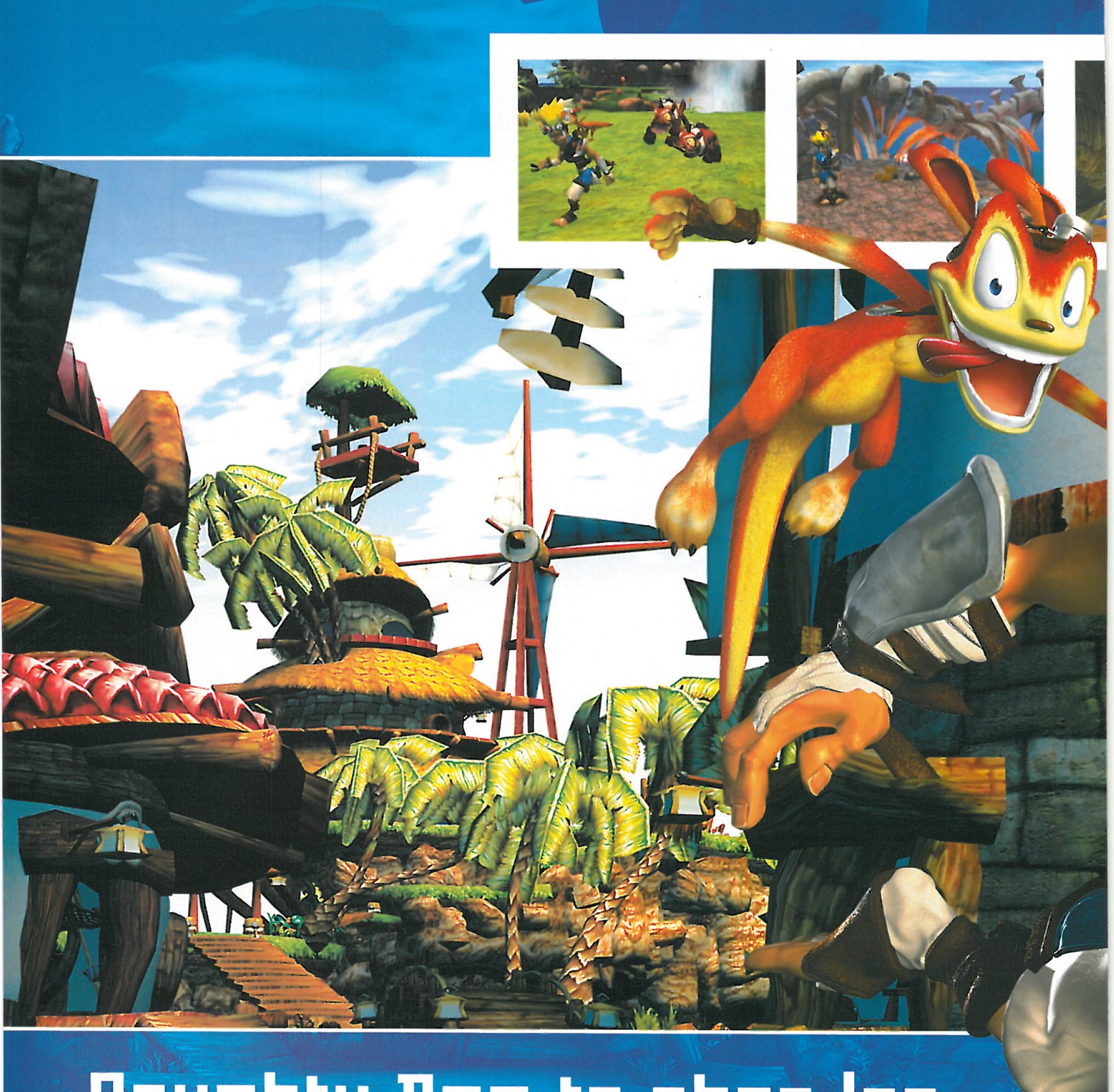
Raziel, el vampiro descarnado, vuelve a surcar las tierras de **Nosgoth**, en su eterno peregrinar entre el mundo material y el espectral. La tercera entrega de sus aventuras en **PS2** retoma la trama donde la dejó la anterior edición. En esta ocasión, el héroe viajará al pasado para investigar las causas de la caída de la tierra de **Nosgoth** y el genocidio de los vampiros. En la versión que os ofrecemos del juego, aún en desarrollo, apareceréis al otro lado de un portal y deberéis encontrar un corazón con ayuda del poder espectral y ofrecerlo en sacrificio en un altar. Los enemigos no os lo pondrán fácil.

[DEMO JUGABLE]
MX RIDER





El mundo del *motocross* nunca ha tenido gran popularidad en el mundo de las consolas y han aparecido muy pocos títulos que se dedicaran a él en exclusiva. Sin embargo, ahora tendréis la oportunidad de vivir esta disciplina deportiva como nunca antes y, por si fuera poco, se incluye la modalidad de *supercross* para que no os falte de nada. En la *demo* que se incluye en el DVD aparece un circuito abierto, localizado en **Eslovaquia**, para que podáis dar una vuelta en él. Además de la perfección con la que están modeladas las motocicletas, observad los espectaculares efectos de agua y barro.



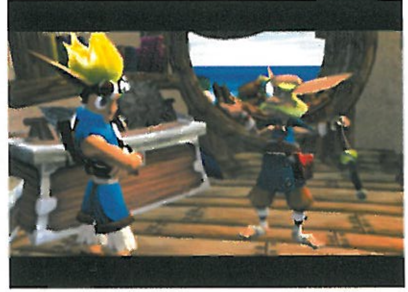
Naughty Dog te abre las puertas a un nuevo mundo

Los programadores de **Naughty Dog** nos abren una puerta a un nuevo mundo, un mundo poligonal donde el género de las plataformas adquiere otra dimensión. En diciembre, ***Jak & Daxter*** se convertirá en el abanderado de la nueva generación de los juegos de plataformas en 3D. *Crash Bandicoot* significó la revolución, ***Jak & Daxter***, la evolución.

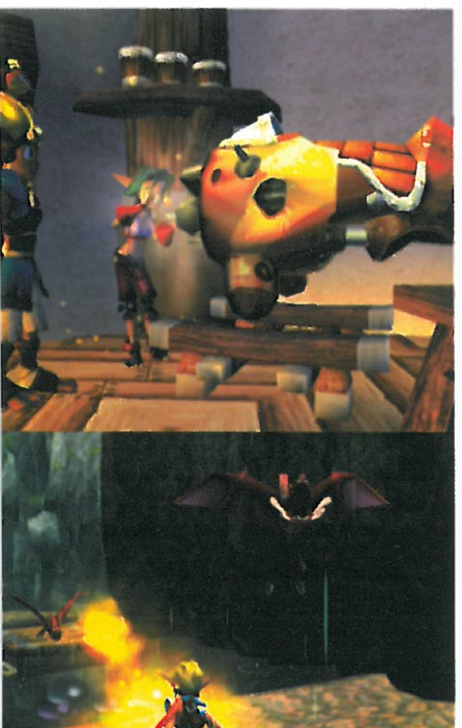
Jak and Daxter™

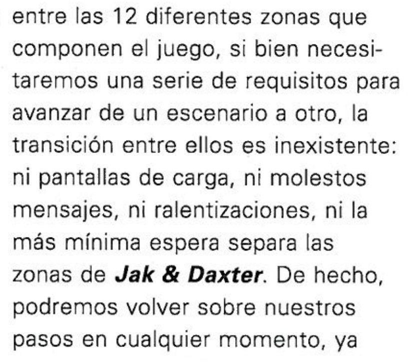
por << Doc >>

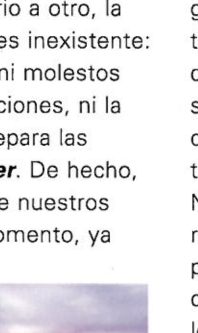
Hace unos años, **Naughty Dog** revolucionó el mercado de los 32 *bits* con un título de original desarrollo, simpático protagonista e impecable apartado gráfico: *Crash Bandicoot*. Ahora la historia se repite. El pequeño grupo de programadores que conforma la compañía de *software* más creativa de norteamérica está a punto de sorprender a propios y extraños con ***Jak & Daxter***, un título que poco tiene que ver con todo lo que hemos visto hasta ahora en **PlayStation 2**. El título de **Naughty Dog** es un plataformas 3D, género poco explorado en **PS2**, de corte similar a *Super Mario 64* o *Banjo-Kazooie*, pero con unas características que lo convierten en uno de los mejores juegos creados para los 128 *bits* de **Sony**. Imaginad una mezcla entre el humor de *Crash Bandicoot* (apartado del que se encarga **Daxter**, el compañero del protagonista), la longitud de una interminable aventura, una jugabilidad que incluye elementos *arcade*, plataformas y *puzzle* y un motor gráfico sublime, como nunca has visto. La principal peculiaridad de ***Jak & Daxter*** es el aspecto «vivo» y orgánico de su puesta en escena, cada uno de sus escenarios con su flora y fauna autóctona y de una extensión nunca vista en un título de estas características. Cada escenario posee su propio nivel de humedad y de luz ambiental, su propio clima y, para colmo, el día y la noche se suceden constantemente en el juego de una forma casi real aunque, lógicamente, más rápida. El detalle que contribuye especialmente a dar vida al entorno por el que nos movemos es la perfecta unión











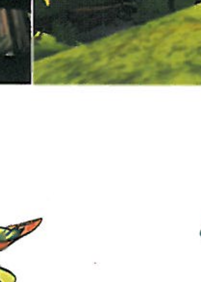


Arriba podéis ver el escenario del pantano y alguno de los peligros que entraña. A la izquierda, uno de los dibujos que los diseñadores han realizado para plasmarlo en Jak & Daxter.

A la izquierda, Jak se encuentra en posesión del «Eco» rojo. Con él es capaz de lanzar bolas de fuego a sus enemigos.

entre las 12 diferentes zonas que componen el juego, si bien necesitaremos una serie de requisitos para avanzar de un escenario a otro, la transición entre ellos es inexistente: ni pantallas de carga, ni molestos mensajes, ni ralentizaciones, ni la más mínima espera separa las zonas de ***Jak & Daxter***. De hecho, podremos volver sobre nuestros pasos en cualquier momento, ya que su peculiar concepto de juego deja atrás el ancestral sistema de fases o niveles. Además, el motor gráfico pone en pantalla todo el terreno que nuestra vista llegue a divisar, de esta forma, podemos subirnos a una zona alta del mapeado y observar varios niveles diferentes desde nuestra posición. Normalmente, dicho logro, se llevaría una gran cantidad de fotogramas por segundo o traería consigo algún que otro *slowdown* aleatorio, pero los genios programadores de **Naughty Dog** han conseguido mantener el motor gráfico libre de ralentizaciones y por encima de los 50 *fps*. A través de cada uno de los 12 escenarios del juego, nuestro objetivo principal será el de recoger todas







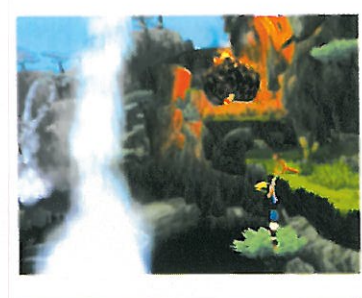






‹La transición entre los 12 escenarios se realizará aparentemente sin cargas›



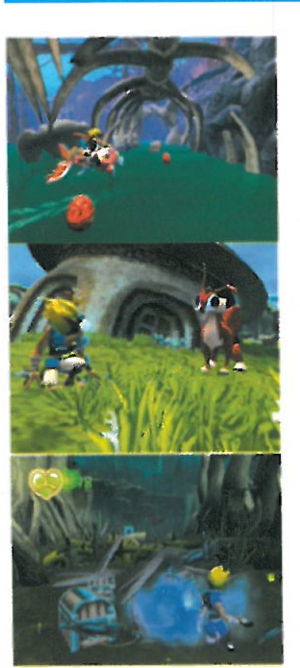



las *Power Cells*, pequeñas fuentes de energía que conseguiremos de multiples maneras y que representarán nuestro pasaporte a la siguiente zona. La forma más normal es la de cumplir una determinada misión encomendada por uno de los personajes del juego, aunque también podremos conseguir *Power Cells* resolviendo ciertos *puzzles*, eliminando determinados tipos de enemigos y hasta jugando a alguno de los ocho minijuegos diferentes que encontraremos a lo largo de la aventura (y claro está, no podía faltar el de la pesca). La más sorprendente característica de los enemigos a los que nos enfrentaremos en nuestro periplo, aparte de que cada una de las zonas posee un grupo de enemigos diferente, es su impresionante inteligencia artificial. Si pasamos delante de uno de los monstruos sin eliminarle, éste nos seguirá, pero no creáis que un simple obstáculo le detendrá, puede seguirnos saltando de plataforma en plataforma, como lo hacemos nosotros, hasta restarte energía o conseguir eliminarte. Para enfrentarnos a ellos poseemos multitud de ataques y movimientos, increíblemente fáciles de desencadenar con nuestro *Dual Shock* y su intuitiva configuración: salto, doble salto, ataque, ataque giratorio, ataque picado desde el aire, etc. Si con estos ataques no tenemos bastante, por los escenarios están repartidos





Los desarrolladores



Jason Rubin y **Andrew Gavin**, los dos cerebros de **Naughty Dog**, los creadores de una compañía norteamericana de *software* que es capaz de codearse con las mejores de **Japón**. Y pensar que no hace ni 15 años comenzaron programando juegos como *Ski Crazed*, *Dream Zone* o *Keef the Thief* para **Amiga** y *Atari ST*... Desde su debut en los 32 *bits* con *Crash Bandicoot*, no han parado.





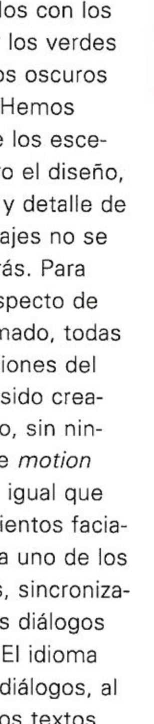



‹J&D llegará traducido y doblado al castellano›

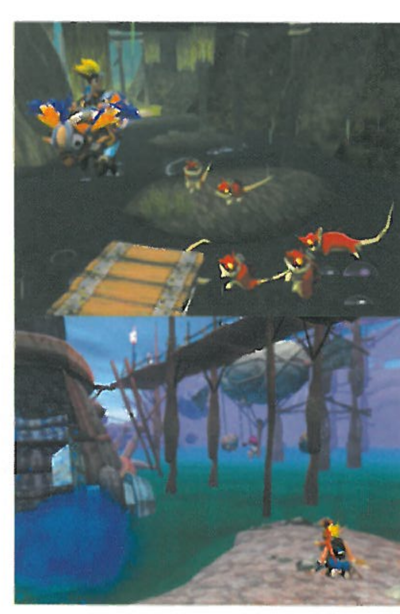


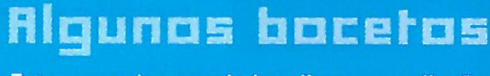
Como se puede observar en esta captura, la profundidad y el detalle de los escenarios alcanza unos niveles espectaculares. La primera vez que lo veáis moverse en la consola no daréis crédito a vuestros ojos.

cuatro tipos diferentes de *powerups*, llamados «Ecos», los cuales nos permitirán rellenar nuestra vida (y la de algún que otro elemento del entorno, como la hierba, que crecerá a nuestro paso), lanzar bolas de fuego, acelerar nuestros movimientos y activar ciertos artilugios. Para movernos por los inmensos escenarios de **Jak & Daxter** no sólo podremos servirnos de nuestras piernas, ya que se pondrán a nuestra disposición dos diferentes vehículos con los que surcar los verdes prados y los oscuros pantanos. Hemos hablado de los escenarios, pero el diseño, animación y detalle de los personajes no se quedan atrás. Para darle un aspecto de dibujo animado, todas las animaciones del juego han sido creadas a mano, sin ningún tipo de *motion capture*, al igual que los movimientos faciales de cada uno de los personajes, sincronizados con los diálogos del juego. El idioma de dichos diálogos, al igual que los textos

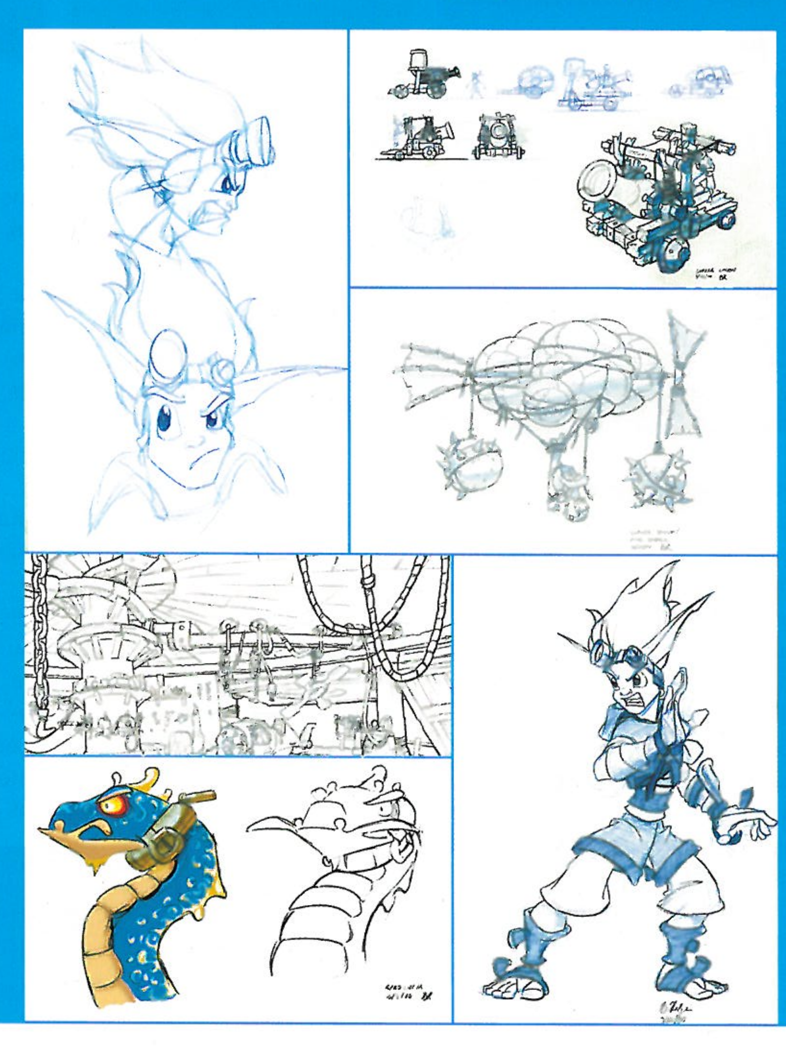


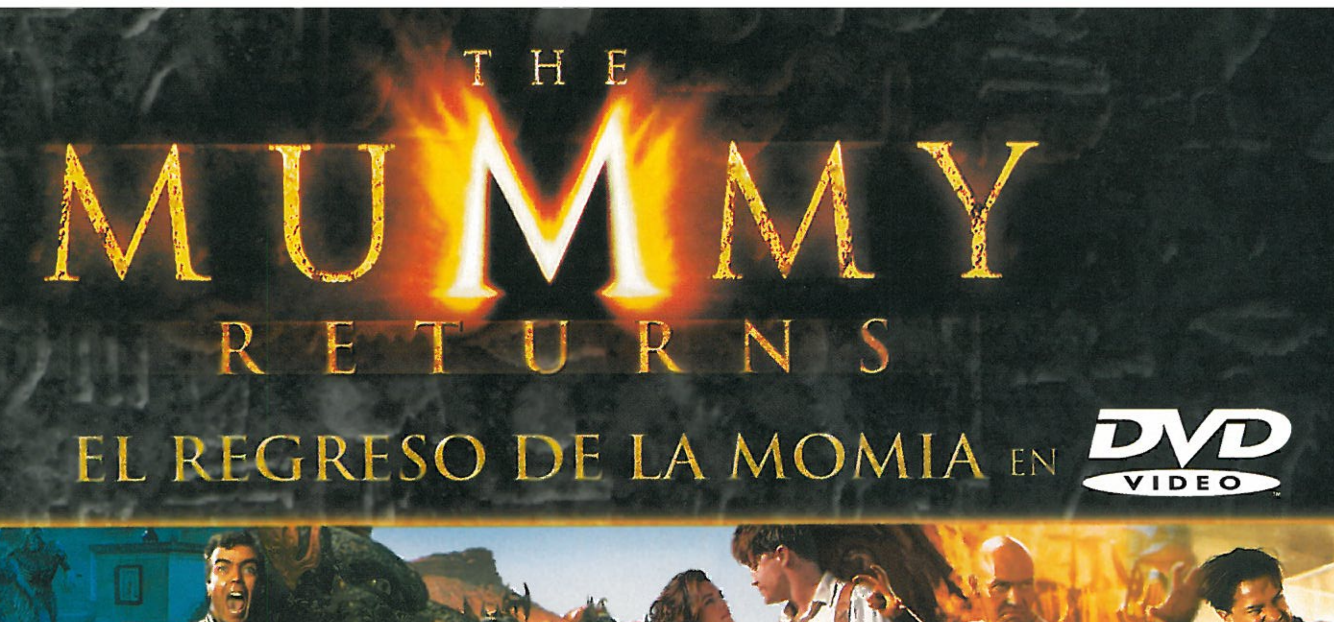
que aparecen en pantalla, podrá ser seleccionado en cualquier momento del juego hasta en japonés, aunque el *lip sync* sólo se corresponderá con el idioma anglosajón. Hemos escuchado los diálogos en castellano y os aseguramos que **Jak & Daxter** posee uno de los mejores doblajes de la historia del videojuego. Poco queda ya para disfrutar de este impresionante título en todo su esplendor, ya que diciembre ha sido el mes elegido por **Sony C.E.** y **Naughty Dog** para regalar a todo el mundo, el lanzamiento se realizará de forma simultánea, la más preciada y elaborada pieza de *software* de toda su existencia.





Estos son algunos de los diseños que se han utilizado para la creación de ***Jak & Daxter***. Si creéis que su estilo se asemeja al utilizado por **Disney**, estáis en lo cierto, ya que el dibujante y diseñador principal del título de **Naughty Dog** fue entintador de la compañía de **Mickey** y **Donald**. ***Jak & Daxter*** en movimiento es más un filme de dibujos que un simple juego.





THE MUMMY RETURNS
EL REGRESO DE LA MOMIA
CONTIENE 2 DISCOS

UNO DE LOS MAYORES ÉXITOS DE TAQUILLA DE ESTE AÑO CON 2.200 MILLONES DE PESETAS DE RECAUDACIÓN EN CINE

Este DVD contiene 2 Discos con:

- Comentarios
- Juegos
- Trailers
- Creación de los efectos especiales
- Documentales
- Tomas Falsas
- Vídeos musicales

Y MUCHO MÁS

DISPONIBLE EN ALQUILER Y A LA VENTA EN DVD EL 26 DE SEPTIEMBRE

DESCUBRE CÓMO SE RODARON LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES Y VIAJA A TRAVÉS DE EGIPTO CON ESTE ESPECTACULAR DVD VIDEO



www.columbiatristarvideo.es



La feria europea pierde fuerza

La ausencia de grandes compañías, como **Konami**, en el mayor evento anual para **Europa** y las que han decidido exhibir sus productos fuera del recinto de **Excel** han dejado al presente **ECTS** con un catálogo de productos minúsculo. De todas formas, **Sony**, **Electronic Arts** y **Eidos** presentaron sus novedades por su cuenta y tuvimos oportunidad de corroborar los futuros lanzamientos de estas compañías para este año.

El presente **ECTS** ha sido un despropósito en el que las grandes compañías han preferido presentar su producto en paralelo a la organización de la feria. Quizá, el año que viene vuelva la normalidad.

por << Némesis y R. Dreamer >>

Sony C.E.

Fuera del ECTS, SCE presentó, en una macrofiesta, sus nuevos lanzamientos

En la fiesta, que tuvo como plato fuerte la actuación de los míticos *Erasure*, se pudo disfrutar de auténticas primicias como ***Vampire Night*** (el *shoot'em-up* para *G-Con 2* desarrollado conjuntamente entre **Namco**, **Sega** y **Wow**), ***Parappa The Rapper 2***, el original y alucinante ***Rez*** de **Sega** o la última entrega de la saga ***Wipeout***. Había verdaderas bofetadas entre los asistentes para echar una partida a ***Esto es Fútbol 2002*** o disfrutar de ***World Rally Championship***.



Parappa The Rapper 2



Everybody's Golf 3



World Rally Championship



Esto es Fútbol 2002



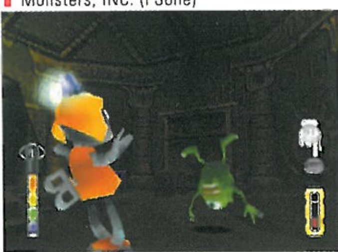
Wipeout Fusion



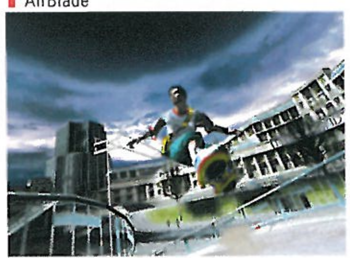
Syphon Filter 3 (PSOne)



Drakan



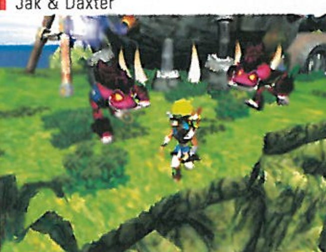
AirBlade



Dropship



Jak & Daxter



Monsters, INC. (PSone)



Atlantis (PSone)



Time Crisis 2



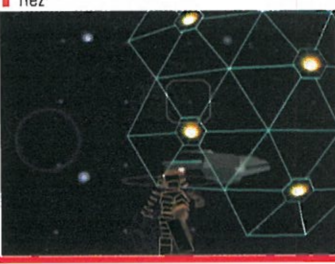
Vampire Night



Ace Combat: Distant Thunder



Final Fantasy X



Rez



Head Hunter

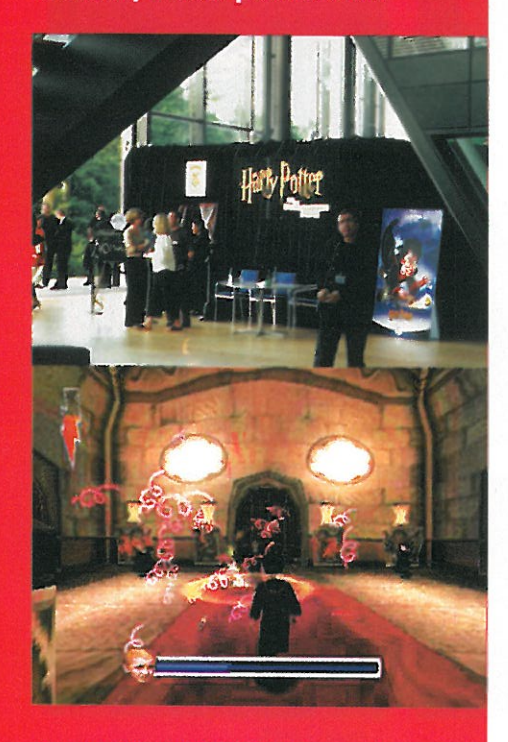


Electronic Arts

La espectacular sede de EA en Londres fue el escenario elegido para mostrar sus nuevos juegos

Harry potter

EA guardó, bajo una carpa y con un celo propio de las películas de espías, su licencia más jugosa: el esperado juego de *Harry Potter* para PSone.



Después de *Aladdin: La Venganza de Nasira* y más recientemente *Las Locuras del Emperador*, **Argonaut** vuelve a producir un nuevo plataformas para **PSone** y, esta vez, toma como referencia el bestseller de **J.K. Rowlings**. El tirón de los libros protagonizados por **Harry Potter** (éxito de ventas en todo el mundo) y el estreno inminente de la película de **Chris Columbus**, auguran que estamos ante el que será uno de los juegos más vendidos de las próximas Navidades.

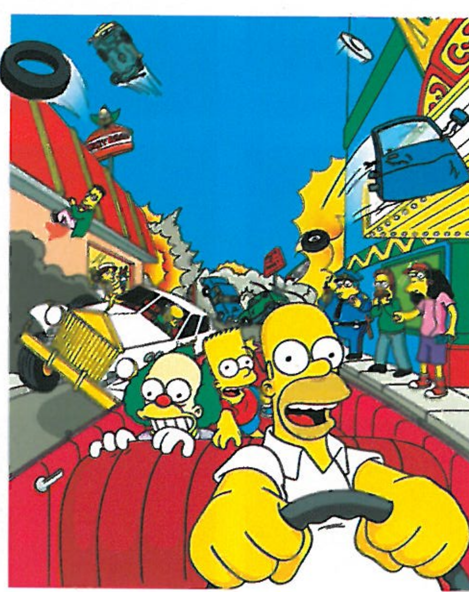


La impresionante sede de EA en Londres nos dejó a todos con la boca abierta... menos mal que había por allí unos cuantos canapés para cerrarlas.

007: Agente en Fuego Cruzado

El cuartel general de **Electronic Arts** en **Europa**, obra del arquitecto **Norman Foster**, acogió la presentación de los productos de **EA** que, como las otras grandes *majors*, decidió no poner *stand* en el **ECTS** para mostrar sus títulos en su propia sede de **Londres**. Entre los títulos más atractivos para **PS2** que se pudieron ver, estaban lanzamientos tan inminentes como ***James Bond 007: Agente en Fuego Cruzado*** y otros reservados para el próximo año, como es el caso del primer capítulo de la saga *Medal Of Honor* para **PlayStation 2**, ***MOH Frontline***. Este título, que se comercializará unos meses antes que ***MOH Fighter Commander*** (un simulador de vuelo al estilo *Ace Combat*) estaba en sus primeras etapas de desarrollo, pero ya mostraba algunos detalles muy interesantes. ***The Simpsons Road Rage*** es un delirante *arcade* de conducción protagonizado por los personajes de **Matt Groening** y posee algunas reminiscencias con respecto a *Crazy Taxi* de **Sega**.





Prepárate para recorrer Springfield de cabo a rabo a bordo de los vehículos más delirantes en The Simpsons Road Rage.

EA Sports

Como siempre, los títulos deportivos fueron el plato fuerte de **Electronic Arts**

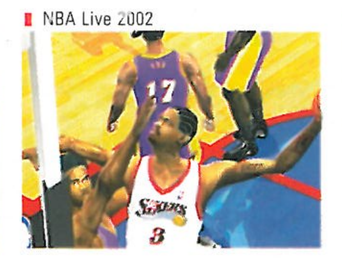
FIFA 2002



Madden NFL 2002



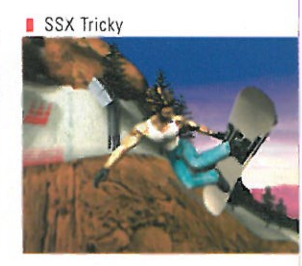
NBA Live 2002



NHL 2002



SSX Tricky





Unos espectaculares karts presidían la sala de demostración de EA Sports.

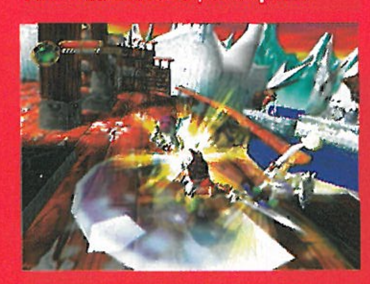
El sello **EA Sports** sigue siendo la principal divisa de **Electronic Arts**, con una serie de simuladores deportivos encabezados por una nueva entrega de *FIFA* para **PSone** y **PS2**. Todos aquellos que no comulgaban con el balompié pudieron disfrutar de otros deportes realizando piruetas sobre una tabla de *snowboard* con ***SSX Tricky***.

MAXIMO

Como distribuidora de **Capcom** en el viejo continente, **Electronic Arts** tuvo el privilegio de mostrar por primera vez a la prensa europea ***Maximo: Ghost to Glory***, la nueva maravilla de la casa japonesa para **PS2**. Desarrollado por **Capcom USA**, ***Maximo*** homenajea la saga *Ghost'N Goblins* a lo largo de 31 fases en los que su protagonista perderá partes de su armadura hasta quedarse en calzoncillos (como hacía **Arthur**) y combatirá todo tipo de delirantes criaturas surgidas de la mente del inimitable **Susumu Matsushita**. Precisamente tuvimos la oportunidad de conocer y entrevistar a este mítico ilustrador japonés, autor de las portadas de *Famitsu* o las carátulas de la saga *Adventure Island*.



Maximo fué junto a Devil May Cry una de las sensaciones de toda la presentación de Electronic Arts.







ENTREVISTA Susumu Matsushita



P: ¿Cómo ha trabajado en el proyecto?
R: Desde el principio, ocupándome del diseño de todos los personajes.
P: El juego está inspirado en la saga *Ghosts'N Goblins*, ¿se ha inspirado en ella para sus creaciones en ***Maximo***?
R: No, la saga está inspirada en mi trabajo.
P: ¿Ha participado antes en el desarrollo de otros juegos?
R: Sí, en *Motor Toon GP* para **PSone**.
P: ¿Desde cuando está trabajando en *Maximo*?
R: desde hace dos años, ocupándome sólo del apartado del diseño de personajes, aunque siempre en colaboración directa con los desarrolladores. Yo les daba ideas y ellos también inspiraban mi trabajo. Sin duda, estoy muy orgulloso del resultado obtenido, sobre todo gracias a la tecnología 3D que ha permitido plasmar mis dibujos de manera fiel.
P: ¿Cuáles son sus juegos preferidos?
R: Los de acción y *puzzle*.
P: ¿Ha pensado en seguir haciendo videojuegos?
R: Sí, y no sólo como artista, tengo ideas e historias que me gustaría llevar a cabo para dar vida a algún otro videojuego.



Eidos

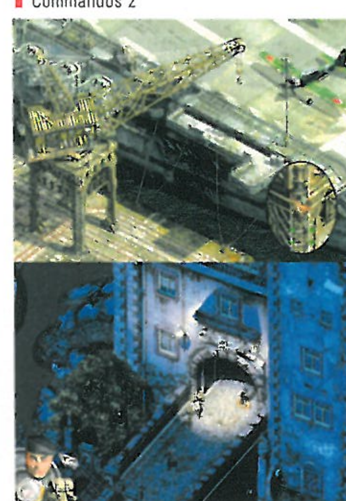
La compañía inglesa presentó sus títulos en un impresionante hotel de **Surrey**



La presentación de Commandos 2 fue la más entretenida. Nos pusieron firmes nada más entrar.

Eidos no desveló información sobre la nueva aventura de **Lara**. Pero sí tuvimos la oportunidad de ver nuevas versiones de ***Commandos 2***, ***Soul Reaver 2***, ***Blood Omen 2*** y ***Herdy Gerdy*** como productos más destacados. ***Project Eden*** y ***Thunderhawk*** también estaban incluidos en la presentación, aunque están a punto de salir a la venta. El resto del catálogo estaba formado por la nueva edición de ***Who wants to be a Millionaire?*** (*¿Quiere ser millonario?*) que también verá la luz en **PSone**, ***Salt Lake 2002***, título que cuenta con la licencia oficial de las olimpiadas de invierno, ***Jet Ski Raiders***, carreras en motos de agua y una aventura de acción llamada ***Eve of Extinction***, obra de los creadores de *WWF: Smack Down*.

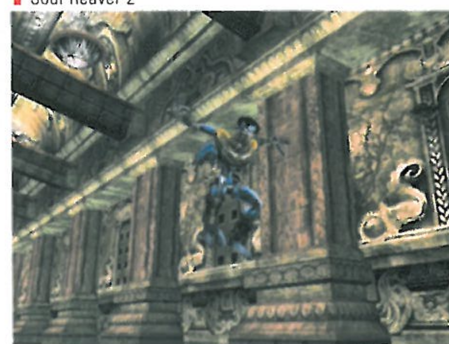
Commandos 2



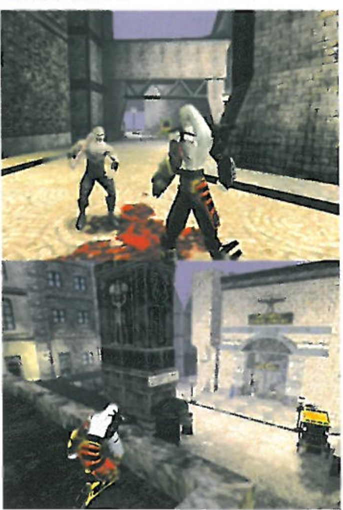
Salt Lake 2002



Soul Reaver 2



Blood Omen 2



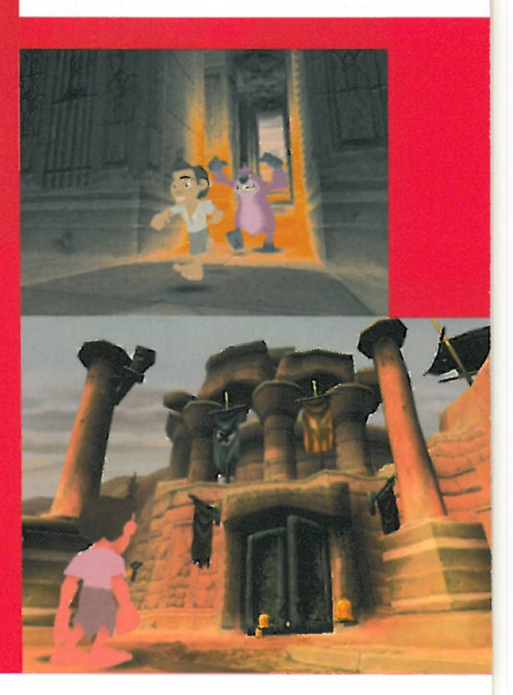
Herdy Gerdy

El aspecto gráfico no sólo destaca por su calidad, sino también por su extraordinaria originalidad.





Herdy Gerdy nos narra la historia de un joven pastor que intenta restaurar el equilibrio ecológico en su Isla. Para conseguirlo tendrá que utilizar sus habilidades como pastor y comprender el comportamiento de cada una de las especies. Algunas prefieren estar cerca del agua, aunque no saben nadar, otras tienen tendencias suicidas lanzándose al vacío y las hay que caerán rendidas ante las habilidades musicales del muchacho, como si fuera el mismísimo *Flautista de Hamelín*. Durante su viaje, **Herdy** encontrará otros personajes que le ayudarán a cumplir su cometido y, a su vez, obtendrá nuevas habilidades como nadar, escalar o aumentar su fuerza para mover objetos pesados. No todas las criaturas que pueblan la Isla son amigables. Junto a pacíficas vacas y simpáticas ardillas, el protagonista se topará con monstruos que además de perseguirle, no dudarán en zamparse a los animalillos que **Herdy** debe salvar de sus fauces. El juego no sólo requiere estrategia, sino que combina también el género de plataformas y los *puzzle*. Y todo ellos ambientado en un maravilloso entorno gráfico que parece pintado a mano.



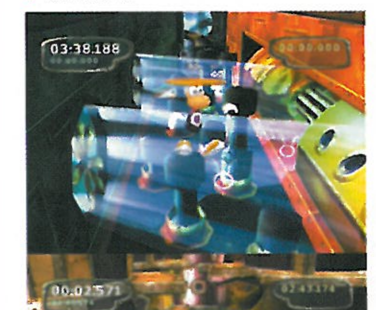


Ubi Soft

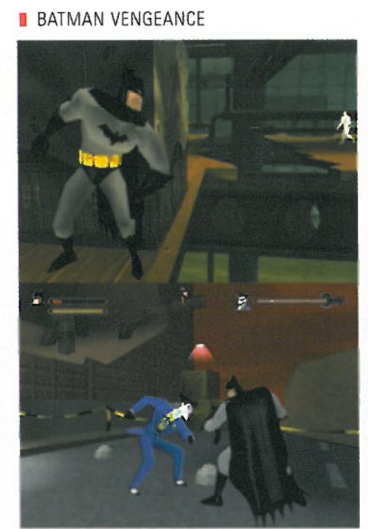
La compañía francesa fue una de las pocas que desplegó un *stand* espectacular, digno de sus juegos

Las tres grandes apuestas de **Ubi Soft** para finales de año en **PS2** deslumbraron a los asistentes. ***Rayman M*** es un *arcade* multijugador con pruebas de carreras y duelos *shoot'em-up*. ***Tarzan Freeride*** es un nuevo plataformas 3D cuya trama empieza justo donde terminó el filme de animación de **Disney**. En cuanto a ***Batman Vengeance*** es, sencillamente, el mejor juego de cuantos ha protagonizado el oscuro héroe de **DC**. Una auténtica maravilla.

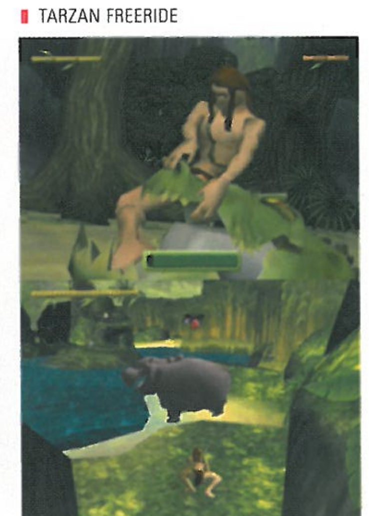
RAYMAN M



BATMAN VENGEANCE



TARZAN FREERIDE



Eon

Soldier of Fortune para PlayStation 2

Un especialista en la lucha contra el terrorismo tendrá que llevar 10 misiones diferentes a lo largo de 26 niveles. El juego transcurre en escenarios emplazados en los cinco continentes y viene avalado por el éxito obtenido en **PC**.

Soldier of Fortune Gold Edition



Wanadoo

Competición de altos vuelos

New York Racer



NY Racer es un título de carreras basado en la película *El Quinto Elemento.* Libertad de movimientos para circular por una ciudad futurista a través de 12 circuitos y con 25 naves a elegir, incluyendo el taxi que aparecía en el largometraje.

Empire

Apuesta fuerte por PlayStation 2

Como otras compañías, **Empire** prefirió mostrar sus juegos fuera del recinto del **ECTS**, concretamente sus dos lanzamientos para **PS2** para este último tramo del año. ***Victorious Boxers*** es un título que todos conocéis ya por la *preview* que le dedicamos el número pasado. Basado en el popular manga de **George Morikawa**, muchos lo consideran ya como el mejor y más realista simulador de pugilismo visto hasta la fecha. ***Endgame*** es un *shoot'em-up* en primera persona, con ciertas reminiscencias con respecto a los *Time Crisis* de **Namco**, compatible con el primer modelo de *G-Con45* y otros modelos de pistola para **PSone** o **PS2**. Estos dos juegos serán la avanzadilla de otros títulos para los 128 *bits* de **Sony**, entre ellos ***Ghost Master*** o el esperado ***Starsky & Hutch***, recreación de la mítica serie de TV.

Victorious Boxers





Endgame



Rage

GTC mostraba un apartado gráfico capaz de competir con el intocable *GT3*

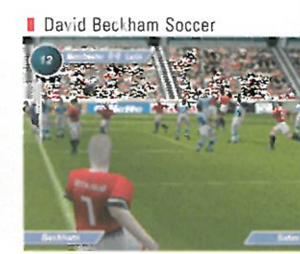
El *stand* de ***Rage*** contaba con cinco títulos para **PS2**. Todos presentaban una calidad gráfica notable, pero hay que destacar de todos ellos, ***GTC Africa***. Un juego de rally que cuenta con la licencia oficial de fabricantes como *Ford* o *Mitsubishi* y que tiene como marco increíbles paisajes africanos representados con todo detalle y belleza. Siguiendo con la conducción había otro título llamado ***Crash***, donde nuestra única misión consiste en destrozar a todos los vehículos oponentes que estén a nuestro alcance. Completando el catálogo de la compañía, encontramos un juego de fútbol protagonizado por **David Beckham** y un simulador de boxeo basado en la saga de *Rocky*. Por último ***SK8***, una especie de *Tony Hawk*, pero sobre patines cuenta con los campeones mundiales de esta modalidad del deporte extremo.

GTC Africa


Rocky


SK8

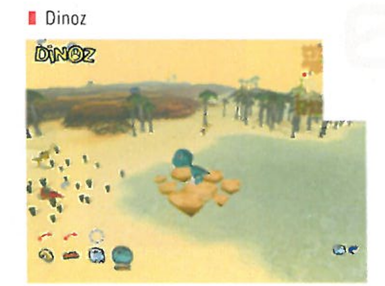

Crash


David Beckham Soccer


Vivendi

Bienvenidos al deporte jurásico

El entretenimiento favorito de los dinosaurios es el «Dinozball». Un juego con dos equipos de 4 en el que no hay reglas para marcar. Elige a los componentes de tu equipo y disputa emocionantes partidos en 30 estadios diferentes.

Dinoz


Microïds

Tenis y conducción en PlayStation 2

La compañía francesa presentó dos juegos. Un simulador de rally con 21 coches reales y 30 circuitos y *Tennis Masters Series*, que cuenta con la licencia oficial de la ATP en el que podréis disputar una temporada del circuito mundial.

Master Rally


SCI

Las nuevas criaturas de la compañía inglesa

Sam Forrest nos presentó ***Gumball 3000***, un título de conducción y un simulador militar que combina acción y estrategia que nos conduce hasta la mismísima Guerra del Golfo al mando de un escuadrón de soldados de elite.

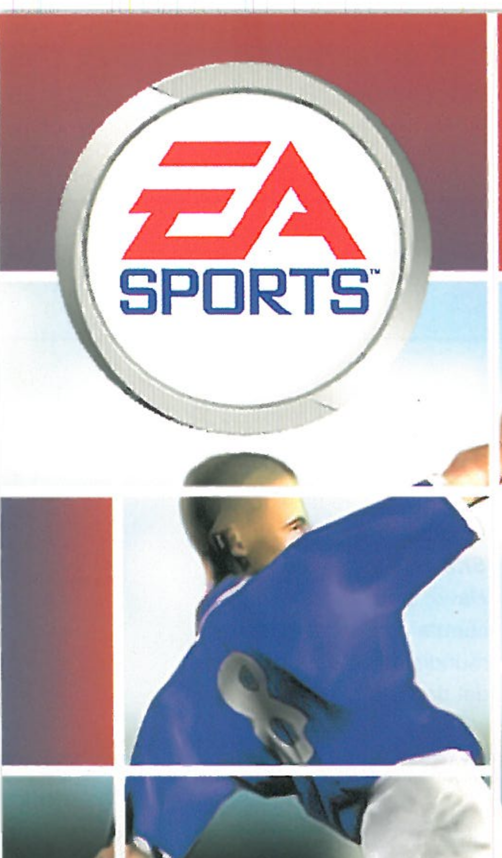
Desert Storm


TDK

El fantasmilla vuelve a la vida en PS2

Casper regresa al mundo del videojuego con una aventura donde hará uso de todas sus habilidades para derrotar al malvado **Kibosh**. Cuatro mundos gigantescos infestados por cerca de 100 tipos diferentes de enemigos.

Casper Spirit Dimensions



- FIFA 2002
- F1 2001
- NBA LIVE 2002
- MADDEN 2002

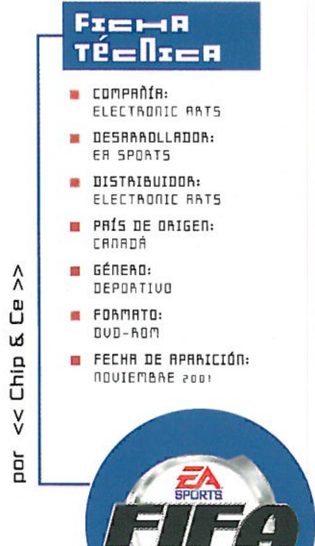




por << Chip & Ce >>

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001



FIFA 2002 LLEGA CON LA IMAGEN DE IKER CASILLAS Y UN RENOVADO SISTEMA DE PASES

Como ocurre todos los años, la saga *FIFA* acude fiel a su cita con el mundo de las consolas. En su segunda entrega para **PlayStation 2**, **Electronic Arts** busca potenciar dos de los aspectos básicos del programa, por un lado la jugabilidad y por otro el diseño gráfico. En el primero de los aspectos citados, se ha puesto especial interés en evitar los pelotazos buscando un juego más fluido y cercano a la realidad. Para lograrlo la principal novedad es el sistema de pases recogido, que permite determinar al antojo del usuario, la dirección y potencia de las paredes y pases al hueco. El resultado de este nuevo sistema todavía no puede valorarse totalmente, aunque no hay duda de que si los programadores logran su objetivo subsanarán uno de los grandes problemas que ha tenido la saga a lo largo de su dilatada historia. En cuanto a la calidad gráfica, el nuevo *FIFA* sigue en la línea de su antecesor,

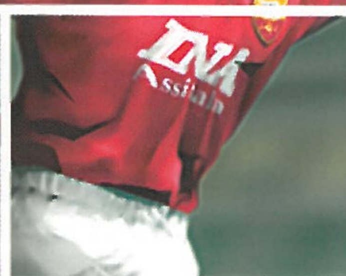


Ante el próximo mundial de Japón y Corea, dentro de las nuevas competiciones se ha incluido la fase de clasificación del mismo.

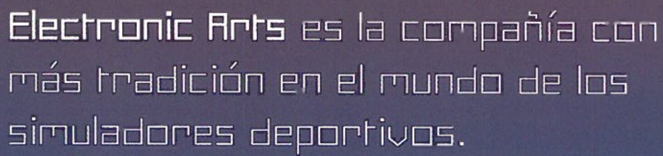
La nueva temporada de Electronic Arts



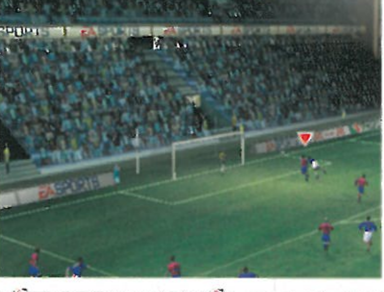








Electronic Arts es la compañía con más tradición en el mundo de los simuladores deportivos. Para esta temporada tiene previsto desplegar toda su artillería. Entre todos los juegos, destaca la nueva entrega de *FIFA* acompañada por *NBA Live*, *Madden* y *F1*.



Se han introducido más secuencias de animacción que en FIFA 2001.

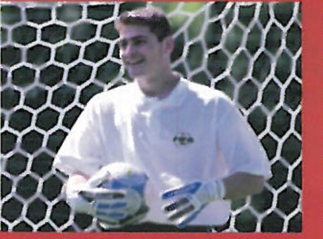
ofreciendo una impecable reproducción del aspecto físico de los jugadores. Como es tradicional, la variedad de competiciones y equipos sigue siendo otro de los alicientes del programa. Destaca la presencia de **Iker Casillas** como imagen del programa en el mercado español, así como la de los clubes de primera división española y de una completa lista de otras selecciones. Por último mencionar que en vísperas del próximo mundial (a celebrar en el verano de 2002 en **Japón** y **Corea**), **Electronic Arts** empieza a calentar el ambiente con la inclusión de la fase clasificatoria. Si se mantiene la tradición, antes de que termine el año tendremos una versión de este *FIFA* centrada en el citado mundial.





Nuevo sistema de pases

Con el objetivo de mejorar la jugabilidad, se ha modificado el sistema de pases buscando un completo control por parte del usuario.



Caras famosas

Siguiendo la tradición de *FIFA*, un jugador español da imagen al juego en nuestro mercado. El año pasado, **Mendieta** y esta temporada, **Casillas**.

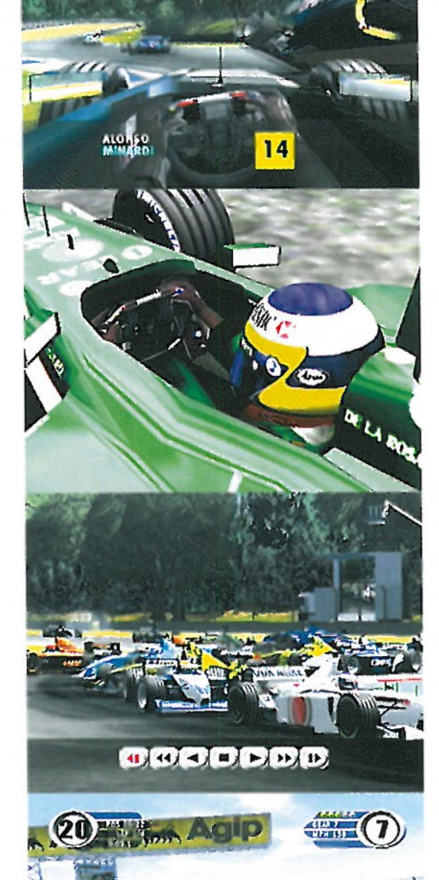








La escasez de opciones de la primera entrega es subsanada con nuevos modos que lo sitúan a la altura de sus competidores.



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001



‹A la evolución técnica se ha sumado una gran cantidad de opciones›

EA AÑADE NUEVAS OPCIONES A SU SEGUNDA INCURSIÓN EN LA FÓRMULA UNO

La Fórmula Uno cuenta con tres títulos dedicados a este deporte dentro de su catálogo de juegos. De todos ellos el primero en llegar al mercado fue *F1 Championship Season 2000,* que se convirtió en uno de los primeros programas aparecidos para **PlayStation 2**. Sus creadores fueron **Electronic Arts** que, sorprendentemente, cambiaron la denominación de su saga de **PSone** en la que sólo se incluía F1, más el año de producción del juego. Ahora se vuelve al antiguo título en un trabajo mucho más elaborado y en el que se han dejado a un lado las prisas por ser los primeros. Entre las novedades, destaca el aumento de opciones, casi inexistentes en la primera entrega. Hay que mencionar un modo *Arcade* donde deberemos superar diferentes pruebas al estilo de programas como *Gran Turismo*. Técnicamente también se han realizado algunas modificaciones que buscan una reproducción más fiel de las pruebas de Fórmula Uno. Entre ellas, merece la pena observar el efecto de la lluvia, tanto sobre las cámaras como sobre la carretera. Otro de los aspectos potenciados en esta edición es el espectáculo, en el que hay que mencionar la posibilidad de observar repeticiones en cada momento, así como unas impresionantes imágenes en unos boxes que pretenden ser más interactivos. Por último es importante tener en cuenta la actualización de escuderías y pilotos a la temporada que está en curso. Sin duda, el nuevo programa de **Electronic Arts** pone el acento en los principales puntos débiles de su antecesor, en espera de la respuesta de la competencia.



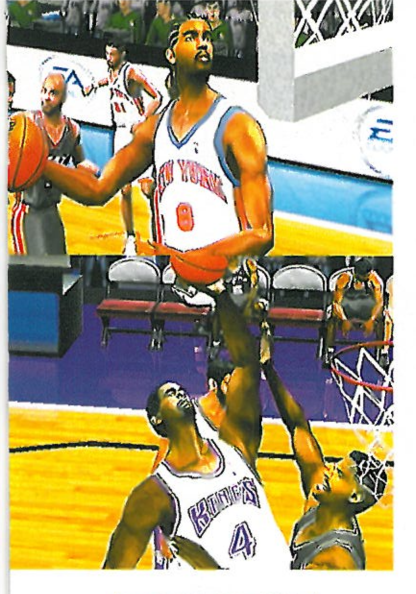
Actualización

Se han incorporado los pilotos y escuderías de la temporada 2001, por lo que además de incluir a **Fernando Alonso** también recoge al recientemente reincorporado piloto **Pedro de la Rosa**.



Boxes

Se busca dar un mayor peso a las entradas en boxes con paradas interactivas, en las que hay que determinar un gran número de parámetros.

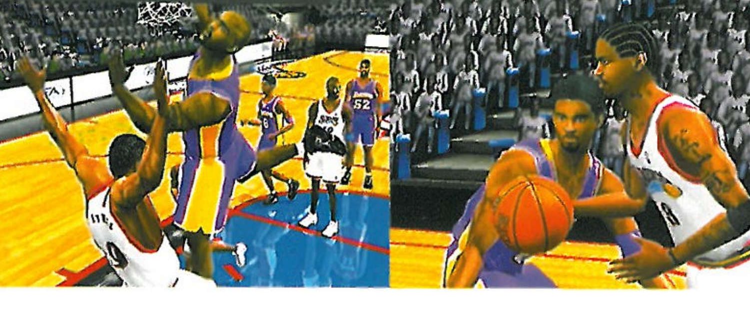


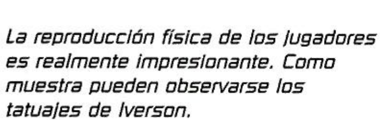
‹Pau Gasol es el jugador elegido por EA para servir de imagen al juego en el mercado Español›



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

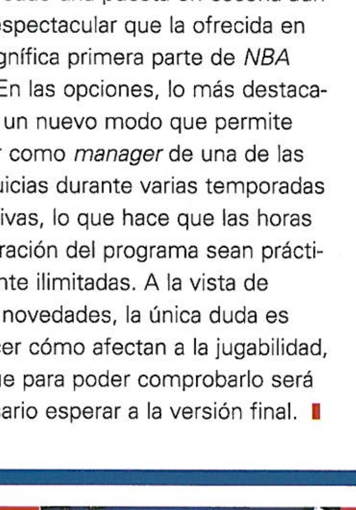


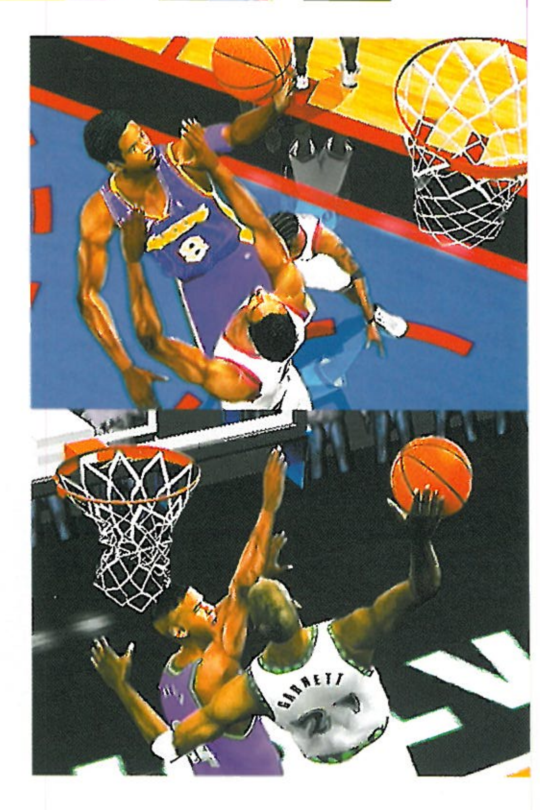


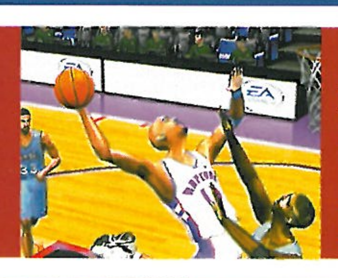
LA SEGUNDA PARTE DE *NBA LIVE* PARA PS2 SE CARACTERIZA POR SUS NUEVOS MOVIMIENTOS Y SU GRAN CALIDAD GRÁFICA.

De los tres títulos de baloncesto existentes para **PlayStation 2**, dos (*NBA Street* y *NBA Live 2001*) han sido realizados por **Electronic Arts**. Ahora, la citada compañía vuelve a la carga con la segunda entrega de *NBA Live,* que está prevista también para **Xbox** y **PSone**. El nuevo juego mantiene el corte de simulador clásico de toda la saga conservando las normas y equipos de la NBA como protagonistas. La reproducción del aspecto físico de los jugadores es impresionante, incluyendo peinados, complementos, tatuajes y hasta las licencias para crear las zapatillas características de alguna de las estrellas. Para el mercado español, cuenta con el aliciente de la presencia del ex-barcelonista **Pau Gasol**. Sin embargo, en las sesiones de *motion capture* se ha contado con el jugador de los *Rockets*, **Steve Francis**. Uno de los objetivos era añadir más espectacularidad al juego y, para ello, se han incluido nuevos mates y muchas más secuencias. Con el mismo fin los programadores han creado una puesta en escena aún más espectacular que la ofrecida en la magnífica primera parte de *NBA Live.* En las opciones, lo más destacado es un nuevo modo que permite actuar como *manager* de una de las franquicias durante varias temporadas sucesivas, lo que hace que las horas de duración del programa sean prácticamente ilimitadas. A la vista de estas novedades, la única duda es conocer cómo afectan a la jugabilidad, aunque para poder comprobarlo será necesario esperar a la versión final.

La reproducción física de los jugadores es realmente impresionante. Como muestra pueden observarse los tatuajes de Iverson.

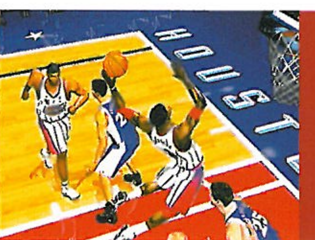






Espectáculo

Las imágenes ofrecidas por el juego no tienen nada que envidiar a las espectaculares retransmisiones televisivas que caracterizan a la NBA.



Movimientos reales

En la captura de movimientos ha colaborado el jugador de *Houston Rockets*, **Steve Francis**.





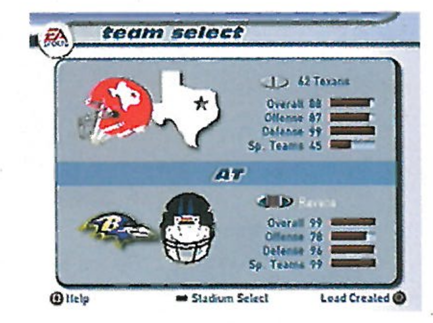
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

Entre los equipos incluidos aparecen los Houston Texans, la nueva franquicia creada esta temporada en la competitiva NFL.

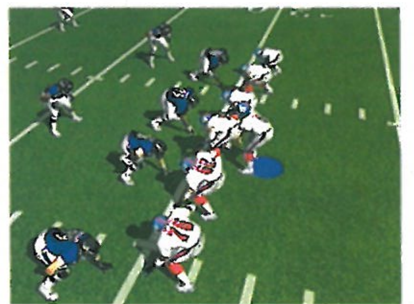
EL VETERANO COMENTARISTA DE LA NFL VUELVE A DAR NOMBRE A UNA DE LAS SAGAS CON MÁS SOLERA

Durante más de una década los nombres de **John Madden** y de **Electronic Arts** han estado unidos en el mundo del videojuego. El resultado aparece todos los años por estas fechas poniendo el fútbol americano al servicio de la consola que esté más en auge en cada momento. A pesar del escaso tirón de este tipo de deportes en **España**, el citado título no ha dejado de llegar a nuestro mercado incluyendo, años tras año, algunas modificaciones. Para su segunda aparición en **PlayStation 2**, se mantienen las jugadas determinadas por el comentarista que da nombre el juego y la presencia de los equipos de la NFL. En esta ocasión, se incluye la nueva franquicia de los *Houston Texans*, así como la habitual actualización de plantillas. Dentro del amplio catálogo de opciones se han recogido algunas novedades. Entre las más destacadas puede señalarse un modo de juego corto, en el que el sistema de puntos difiere del habitual, así como la posibilidad de crear nuevos equipos en un impresionante editor que no tiene nada que envidiar al aparecido en otros simuladores deportivos. A ello hay que unir la impresionante calidad gráfica de ***Madden 2002*** basándose en la línea marcada por su antecesor, pues no hay que olvidar que de la primera tanda de simuladores deportivos de **Electronic Arts** aparecidos para **PlayStation 2**, la primera parte de *Madden* era la mejor desde el punto de vista gráfico. La escasa afición al fútbol americano sigue siendo el principal inconveniente para este programa de **EA Sports**.



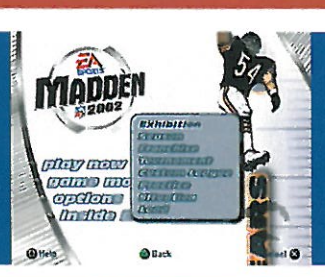












Nuevos modos

Entre las novedades, hay que mencionar varios modos de juego que buscan ampliar la ya extensa variedad de opciones ofrecidas en la primera versión aparecida para **PlayStation 2**.



John Madden

El popular comentarista televisivo ha dado nombre e imagen a todas las versiones de esta saga. En este caso repite protagonismo.





1ª Comunión de Luisín.

Para aquellos que siempre han soñado ser una estrella.

Gritos, nervios, fotos y hasta entrevistas. Todo lo que hay que pasar para ser una gran estrella de "Esto es fútbol 2002". Entra en el estadio, mira a tus ídolos a los ojos, más de 200 rostros de los mejores jugadores y chuta a puerta. Celebra los goles con tus compañeros de equipo y escucha como ruge el campo con los cantos de la afición. Además puedes sentir la tensión del partido como en una auténtica retransmisión. Disfruta de un mayor realismo con las jugadas más asombrosas. Vive todala emoción del fútbol.





www.tif2002.com







DEVIL MAY CRY

Una combinación perfecta de acción, espectáculo y belleza

por << R. Dreamer >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: LITTLE DEVILS TEAM
- GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 23-08-2001

Devil May Cry ha entrado por la puerta pequeña para colocarse como uno de los títulos más esperados para **PlayStation 2**. La última obra de **Shinji Mikami**, padre de las sagas *Resident Evil* y *Dino Crisis* nos ha dejado con la boca abierta. No sólo por el impecable e impresionante apartado gráfico (hay que quitarse el sombrero), sino por el cambio radical que ha dado este genio en ***Devil May Cry***. Si en *Resident Evil* y *Dino Crisis* se intentó encontrar un equilibrio entre la aventura y la acción, ***DMC*** ha apostado directamente por esta última. El sistema de juego queda reflejado desde un primer instante por el descarado y «chulesco» comportamiento de su protagonista, **Dante**. Descendiente del legendario caballero **Sparda**, que acabó con los demonios que asolaban el mundo, le ha llegado la hora de enfrentarse contra las criaturas del lado oscuro. Toda la acción transcurre en una fortaleza de gigantes-



cas proporciones y que se ha recreado con todo tipo de detalles. Sin duda, junto a *GT3*, este es el título que más se acerca a lo que todos esperamos en **PlayStation 2**. Hay ocasiones en las que dan ganas de pasearse tranquilamente para contemplar un atardecer junto a las murallas del castillo o disfrutar en un jardín mientras las hojas revolotean antes de caer al suelo. Pero resulta imposible la mayoría de las veces. La acción es frenética, sobre todo en los combates contra los jefes finales donde apenas hay tiempo para pensar el siguiente movimiento. ***Devil May Cry*** se divide en 25 misiones. Después de cada una tendremos la posiblidad de grabar partida y adquirir valiosos *items* o movimientos especiales para determinadas armas. Al final del juego obtendremos un *ranking* que variará dependiendo del tiempo empleado, el número de órbitas rojas recogidas y del estilo que hayamos demostrado luchando contra las bestias del averno. En los combates, podemos acabar con nuestros enemigos disparando sin más, o empleando sencillos combos que aumentarán nuestra puntuación final. Algo que puede llevarnos unas ocho

Demonios

Los monstruos destacan por su diseño y su gran tamaño

La variedad de enemigos queda patente en su aspecto y en su forma de luchar. Pero los jefes finales se llevan la palma. Además de encontrar algunos gigantescos, suponen todo un reto para el jugador más experimentado.

Piratas

Un barco para Dante

Cuando el protagonista descubre el navío dentro de una gruta, podrá sumergirse en el agua. Entonces se pasará a una perspectiva en primera persona.





Dante cuenta con un variado repertorio de armas en su inventario. Todas con munición infinita.

ON: 

Todo lo que **Capcom** ha hecho en ***Devil May Cry*** roza la perfección más absoluta. La increíble belleza de los escenarios y la acción no decaen en ningún momento.

OFF: 

Es difícil encontrar puntos flacos en un título de esta talla. El único problema es la cámara, pues a veces puede dejar vendido al jugador. Aunque ocurre en contadas ocasiones.



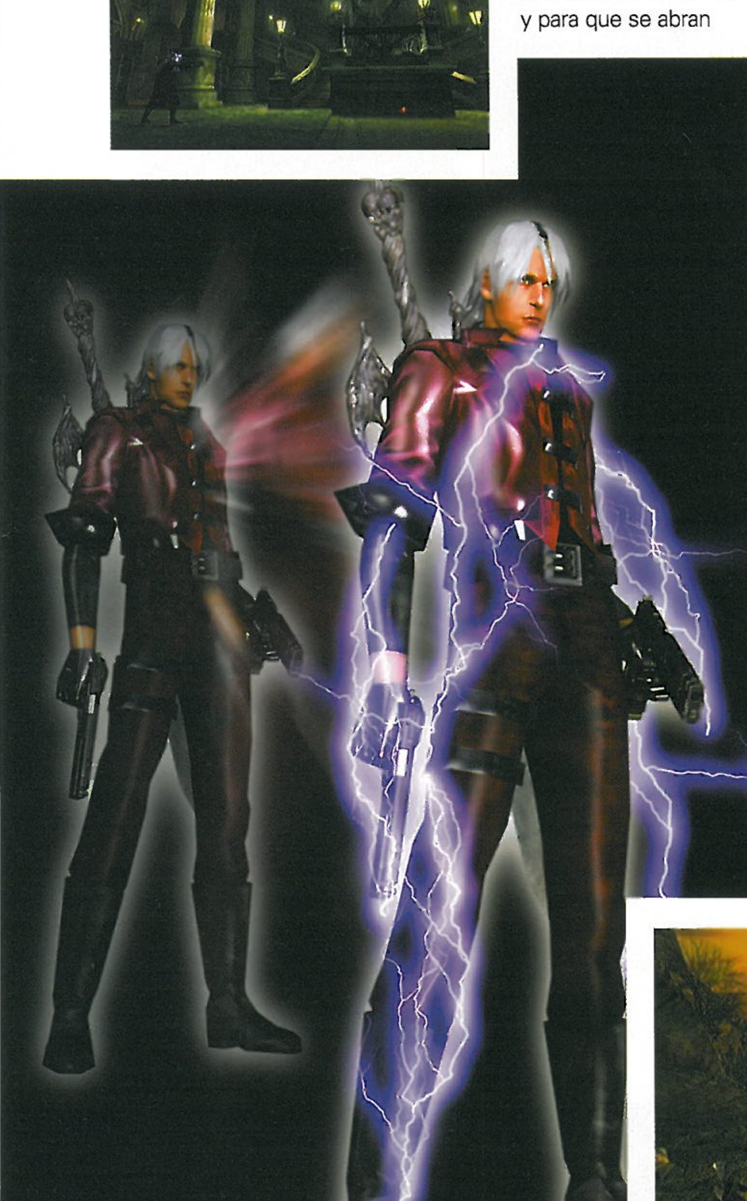


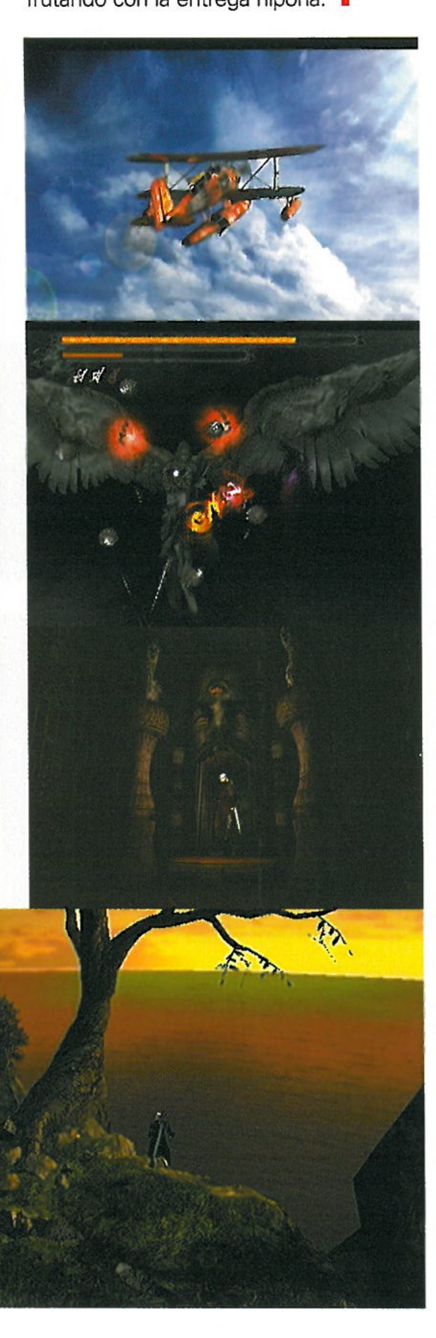






horas de juego dependiendo de nuestra habilidad y paciencia. Los enfrentamientos contra monstruos duros de pelar son casi constantes y a pesar de que ciertas misiones puedan ser cortas, lo agradeceremos dada la intensidad de los combates. Aunque también hay alguna misión en la que lucharemos contra el reloj mientras buscamos la salida que nos conduzca hasta el siguiente nivel. El sistema de juego es sencillo, acaba con todo bicho viviente y obtendrás vida y órbitas rojas que sirven de moneda y para que se abran puertas que permanecerán cerradas mientras haya enemigos en la sala. También hay que encontrar determinados objetos, pero no resultará muy difícil encontrar dónde debemos utilizarlos. En lo que se refiere a la música, encontramos desde melodías tipo **Enya** a rítmicas composiciones *drum & bass* durante los combates. El único problema de ***Devil May Cry*** es la cámara, pues en ocasiones nos dejará vendidos ante un enemigo. Sin embargo, se le puede perdonar porque ***Devil May Cry*** nos ha conmovido con el apartado gráfico más alucinante que jamás haya contemplado un juego de acción. El lanzamiento en nuestro país está previsto para principios del mes de diciembre, así que, mientras tanto, seguiremos disfrutando con la entrega nipona.







Belleza arquitectónica

El arquitecto español Antonio Gaudí ha sido una fuente de inspiración

Y así lo hemos podido comprobar en gran parte de los escenarios que alberga esta impresionante fortaleza. Un estilo gótico con alucinantes tomas que nos permitirán disfrutar del paisaje en los escasos momentos de respiro de ***Devil May Cry***. Sin duda, un fantástico trabajo exprimiendo el *hardware* de la consola.

MÁXIMO SERVICIO PARA SU TELÉFONO MÓVIL

Llama al 906 292 755 • www.logosmelodias.com



www.Logosmelodias.com



! Súper : Postales SMS. Envia un logo y el texto que hayas elegido para tus amigos !

59205 Te hamo hasta la locura

00945 00956 08080 51734 20172 61013 67124 71122 73078 00899 08088 51714

51752 59200 67091 71067 71123 83609 00185 09639 00234 71071 00238 08341





00140 51041 51769 57107 59046 65001 71167 53073 57000 58018 59043

00152 51048 51771 59006 59085 65026 73022 53087 58000 58023 59104

51006 51101 53005 59009 59182 09195 09406 53101 58000 58030 59138

51013 51565 53142 59014 71001 09205 08179 53205 58002 58041 09392

51017 51596 09218 59015 60007 69056 51001 54000 58005 58042 09202

51026 51605 55022 09222 60014 70014 51074 54001 58006 58063 59187

51028 51761 57050 59038 60224 71003 51641 56004 58012 59004 59188

51034 51776 57090 59044 64003 71009 53066 56072 58015 59007 60029

60106 71015 62074 71017 62077 72553 62119 80041 62173 09210 69007










Cargue tambien sobre internet
logosmelodias.com

LOGOS y MELODIAS
906 292 755
Sirvase !

Encuentre el catalogo completo al
906 292 755

NOVEDADES

25089 Café Quijano : Nada de na
09721 Paulina Rubio : Vive el verano
09726 Gabrielle : Out of reach
13348 Lady Marmelade
25058 La oreja de Van Gogh : pop
20135 Shaggy : angel
25048 Coyote Dax : Arriba y abajo
09728 Tiempo : Jarabe de Palo
13492 Jamiroquaï : Little L
25010 Raul : Prohibida
09794 Hijas del sol : Ay corazon
13428 Bon jovi : It's my life
09720 Jennifer Lopez : Que ironia
17000 Roxette : Real sugar
22078 U2 : Elevation
13397 J.Jackson : Someone to call...
08094 Especialistas : Wenda
13147 Jessica Simpson Irresistible
01091 G. Halliwel : Scream...
25067 Lorca : Besame en la boca

DISCO SOUL

13216 atomic
09776 Boogie night
24019 Boys boys boys
09780 Car wash
09778 Celebration
24023 Comanchero
24013 Dance to the music
24020 Give me love
09774 Good time
24021 I will survive
24025 In the navy
24022 Just an illusion
24002 Kung fu fighting
24029 Macho man
24032 Money money money
09779 Night fever
24008 Ring my bell
24017 River of Babylon
09777 Shaft
24033 Stay in alive

TOP RADIO

25098 Gypsy teens : Bamboleo
12531 Loona : Baila mi ritmo
22121 Train : Drops of Jupiter
13302 19-2000
13047 7 days
13159 911
20014 Ain't all good
13141 All for you
23057 American dream
20106 Angel
13421 Another chance
20142 Another day in paradise
20089 Ante up
23128 Astounded
13183 Everybody get up
20092 Free
13219 Gimme some more
23094 Girls next door
23130 Give me love
23043 Chase the sun

ESPECIAL TV

10099 Cosby show
10027 Dawson's creek
10034 Charlie's angel
10095 Escape from LA
10054 The A-Team
10074 Baywatch
10026 ally macBeal
10033 The persuaders
10001 Batman
10004 Bonanza
10003 Beverly Hills 92210
10005 Buffy
10080 Charmed
10121 Code quantum
10011 Monthy Python
10014 Muppets show
10012 Lost in space
15028 Scooby doo
10037 Startrek
10042 The Saint

ESPECIAL CINE

15005 pokemon
11039 Police academy
11047 Prettty woman
11142 Reservoir dogs
11060 Rocky
11031 Star wars
11190 Superman
11172 Titanic
08076 Top gun
11136 Trainspotting
11137 Natural born killers
20114 Walk this way
11032 You can leave your hat on
11033 Zorba the greek
11160 Fame
11011 Flashdance
11094 Forrest gump
11155 Ghostbusters
11096 Goldfinger
11097 Grease

Logotipos y melodias para NOKIA de las series 3xxx, 6xxx, 7xxx, serie 8xxx excepto 8110i (solo timbre), serie 9xxx logotipos: 5xxx. Melodias, 8110i.
Logotipos de gran formato : Series 3xxx, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Melodias para SAGEM MC9xxx.
Melodias para MOTOROLA: Accompli A008,Timeport 250+260,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY :
Operativo en los modelos que posibilitan la función de composición o personalización de melodias. Catálogo de todas las melodias compatibles disponible en www.logosmelodias.com



por << ThE ScOpE >>

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Realismo, ambientación perfecta y velocidad bajo control

Es una especie de *Gran Turismo* pero enfocado al mundo de los rallies. Y no porque disponga de infinidad de coches, sino porque representa la traslación de la jugabilidad de *GT* en una carrera frente a otros rivales, a la lucha contra el crono y contra uno mismo para mejorar en cada partida. A muchos les extraña que pueda ser divertido el competir contra unos coches que no ves en la carretera, y de los que la única referencia que tenemos es el tiempo. Sin embargo, los que en su día tuvieron alguno de los *Colin McRae Rally* para **PSone**, sabrán el grado de adicción que conlleva esta mecánica de juego. Gracias a la potencia de **PS2**, el realismo conseguido nos permite convertirnos en auténticos pilotos de rally, tanto por el diseño de los coches, por el escenario por donde pasamos, por el sonido del motor o por las instrucciones del copiloto. Pero lo básico para que este juego sea lo que es, es la dinámica de movimientos del vehículo trasladado a la superficie de la carretera. Y en eso, mientras el *Colin McRae* de **PS2** no nos demuestre lo contrario, ***WRC*** no tiene rival, gracias a un comportamiento increíblemente realista, reaccionando inmediatamente a las órdenes del mando y con todos los detalles contemplados (olvídate de pilotos inmóviles que no reaccionan ante las situaciones y de ruedas que giran sin que les afecte la velocidad o el frenado). Por desgracia, la *beta* que obra en nuestro poder de ***WRC*** aún no permitía el acceso a todos los modos de juego,

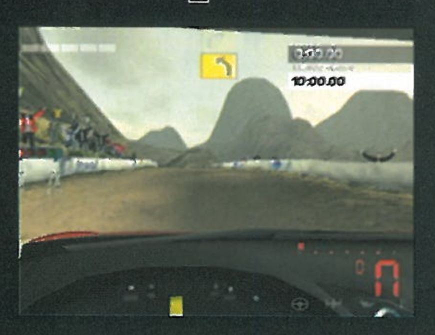
A los pocos instantes de jugar, ya dominaremos el coche como auténticos pilotos.



y sólo dejaba jugar al modo contrarreloj. De todas maneras, es más que suficiente para reflejar las primeras impresiones del juego. Pudimos jugar con todos los coches y probar un tramo de cada uno de los rallies. Aunque los programadores nos han avisado de que aún no se habían optimizado las colisiones o el sonido, además de otros detalles, nos resulta complicado saber qué se puede mejorar del comportamiento del coche, sin duda el más fidedigno jamás trasladado a un videojuego. Los derrapes, las frenadas cuando se

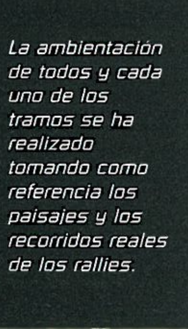
El juego puede seguirse desde distintas perspectivas, siendo casi todas ellas totalmente jugables. Incluso la que se ofrece desde dentro del vehículo, aunque no permite una visión total de la carretera, también puede utilizarse. La trasera y la frontal son las recomendables para lograr buenos tiempos.





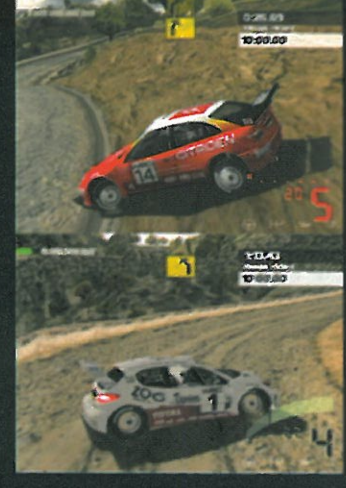






La ambientación de todos y cada uno de los tramos se ha realizado tomando como referencia los paisajes y los recorridos reales de los rallies.



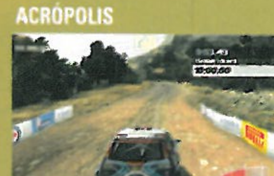


Los rallies

14 pruebas que representan toda la temporada del Campeonato del Mundo

Setenta tramos cronometrados distribuidos en 14 competiciones en otros tantos países. Cada una de ellas se ha recreado inspirándose en los tramos originales, con un realismo inusitado en los entornos, y con unas condiciones dinámicas particulares para cada uno.

ACRÓPOLIS

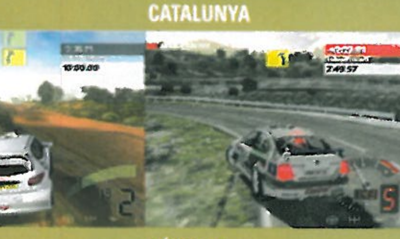


ARGENTINA

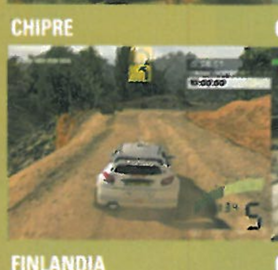
AUSTRALIA



CATALUNYA



CHIPRE



CÓRCEGA



FINLANDIA



GRAN BRETAÑA



MONTECARLO



NUEVA ZELANDA



PORTUGAL



SAFARI

SAN REMO



SUECIA

Coches

Con sus pilotos reales

Los equipos oficiales, dos pilotos por coche, están integrados en el juego. Sus caras también son las reales, como las de los copilotos.

CITROËN XSARA T4



SKODA OCTAVIA WRC



PEUGEOT 206 WRC



SUBARU IMPREZA WRC



HYUNDAI ACCENT WRC



MITSUBISHI LANCER EVO 6



FORD FOCUS WRC



En los tramos muy virados será vital no destrozar los órganos vitales del coche.





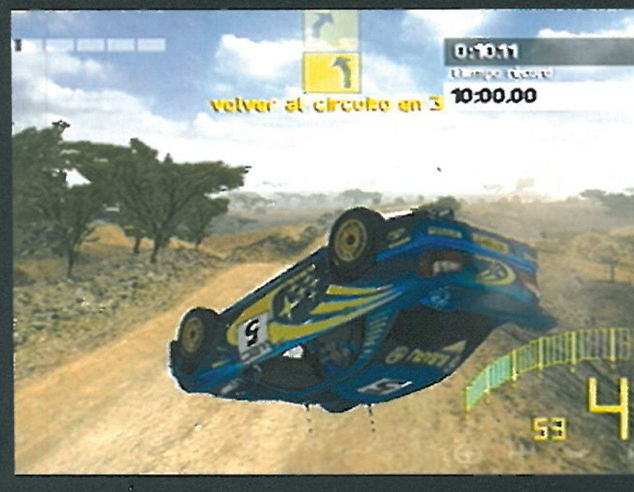
«tira» del freno de mano, los trompos, las colisiones... Es impresionante contemplar el juego, se esté jugando o no, especialmente en las repeticiones, con una gran cantidad de cámaras, destacando una desde un helicóptero, en la que oiremos el motor de las hélices y visualizaremos kilómetros de escenario. Aunque aún no hemos podido jugar con ellos, ***WRC*** incluirá modo para dos jugadores a pantalla partida, modo Campeonato y hasta un modo *Challenge* para competir con nuestros tiempos en el portal de **Internet** del juego.



ON: Si gráficamente es impecable, el control del vehículo no se queda atrás, lo que hará que cualquiera pueda disfrutar con el juego sin necesidad de ser un experto.



OFF: En la beta a la que hemos tenido acceso, sólo estaba disponible el modo contrarreloj, aunque con acceso a todos los rallies y a todos los coches.











En las pantallas situadas sobre estas líneas se puede apreciar el realismo alcanzado en la representación de los tramos. ¿A que cuesta adivinar cuál es la foto y cuál la pantalla del juego?

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2 cons.

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990





DVD REMOTE CONTROL SONY ~~4.995~~ 4.495



MEMORY CARD 8 Mb. ~~6.990~~ 6.490

MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490

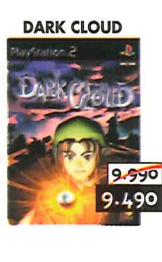
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



Juego	Antes	Precio
7 BLADES	9.990	9.490
BLOODY ROAR 3	9.990	9.490
CITY CRISIS	10.990	10.490
CRAZY TAXI	9.990	9.490
DARK CLOUD	9.990	9.490
DAVE MIRRA BMX 2	9.990	9.490








Juego	Antes	Precio
EPHEMERAL FANTASIA	9.990	9.490
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	9.990	9.490
ESTO ES FÚTBOL 2002	9.990	9.490
EXTERMINATION	9.990	9.490
F1 2001	10.990	10.490
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	9.990	9.490








Juego	Antes	Precio
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	10.490	9.990
MADDEN NFL 2002	10.990	10.490
MOTO GP	9.990	9.490
MX 2002 RICKY CARMICHEL	9.990	9.490
NBA STREET	10.990	10.490
NHL 2002	10.990	10.490








Juego	Antes	Precio
ONIMUSHA WARLORDS	10.990	10.490
OPERATION WINBACK	9.990	9.490
PARIS DAKAR	9.990	9.490
PROJECT EDEN	9.990	9.490
RED FACTION	10.990	10.490
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X		10.990








Juego	Antes	Precio
RING OF RED	9.990	9.490
SHADOW MAN 2	9.990	9.490
THE BOUNCER	9.990	9.490
TWISTED METAL BLACK	9.990	9.490
XG3 XTREME G RACING	9.990	9.490
ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2	9.990	9.490








Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
  - C/ Sants, 17 ©932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ©934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ©957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434

GUIPÚZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ©928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ©917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ©976 536 156
  - C/ Cádiz, 14 ©976 218 271





EXIT

por << de Lucar >>

FICHA TÉCNICA

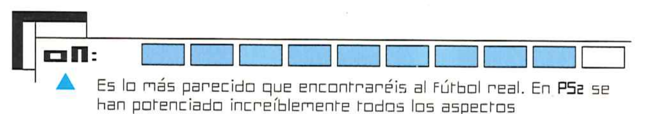
- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR DE FÚTBOL
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-8
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001



PRO EVOLUTION SOCCER

El deporte rey ya tiene el primer aspirante a la corona

Esperábamos cambios, pero lo que nadie podía imaginar es que empezaran por el nombre. ***Pro Evolution Soccer*** es *Winning Eleven 5* con algunos pequeños, pero abundantes retoques que afectan, sobre todo, a la jugabilidad. La gran mayoría de cambios realizados en la entrega PAL son muy notorios dentro del terreno de juego, pero lo más destacable es que los programadores han rebajado el nivel de exigencia «a la italiana» de la versión nipona y ahora la presión es mucho menos axfisiante. El juego es más alegre y menos trabado, aunque en seguida descubriremos que existen otras formas de complicarnos la vida: los pases ya no van al pie, los controles de los jugadores son menos precisos, los porteros son más hábiles, en los remates de cabeza hay que trabajar la posición, los rechaces son siempre peligrosos, etc. Ahora todo es mucho más real en ese aspecto y es ahí donde ***Pro Evolution Soccer*** marca la diferencia con otros títulos. Es fútbol puro y duro, sin el automatismo ni las tonterías

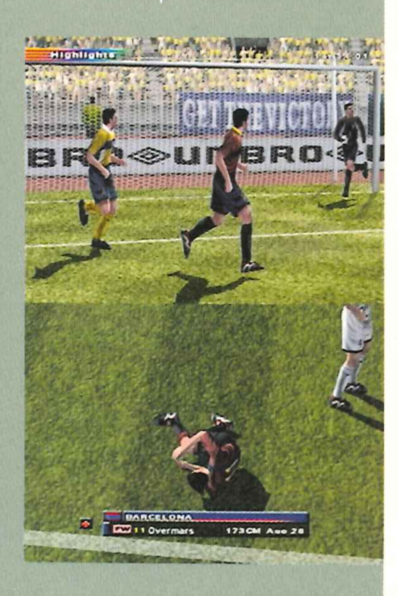


Es lo más parecido que encontraréis al fútbol real. En PS2 se han potenciado increíblemente todos los aspectos sobresalientes de *ISS*, pero sobre todo el apartado gráfico.

Lo mejor... y lo peor

El juego de Konami se parece cada vez más a la realidad

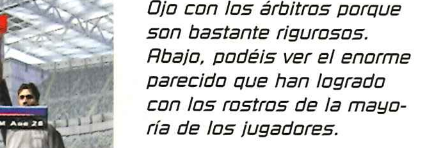
Una de las novedades más interesantes de ***Pro Evolution Soccer*** es la inclusión de un resumen con las mejores jugadas al final de cada tiempo. Hacía mucho tiempo que no lo veíamos en un videojuego, que recordemos desde el *Sensible Soccer* de **Amiga**. Otro aspecto, aunque no muy novedoso, es la inclusión de las lesiones de los jugadores. No son muy frecuentes pero te pueden dejar sin un jugador durante varios partidos.







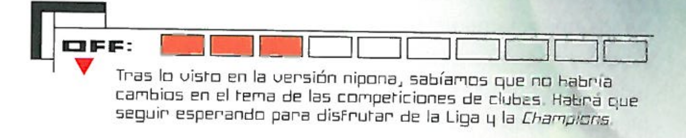




Ojo con los árbitros porque son bastante rigurosos. Abajo, podéis ver el enorme parecido que han logrado con los rostros de la mayoría de los jugadores.



de otros títulos que hacen de cada partido algo mecánico y absolutamente irreal.
Gráficamente es una verdadera maravilla y un auténtico espectáculo. Animaciones perfectas y con un tremendo parecido físico en los jugadores, movimiento de balón hiperreal (aunque nos guste más el de la versión nipona), efectos de luz y de sombra logradísimos y mil cosas más, hacen de cada partido una retransmisión de televisión. Todo eso está genial, pero hay temas que nadie puede entender como, por ejemplo, los nombres falsos de los jugadores sudamericanos y clubes o que no incluyan competiciones oficiales como la *Champions League*. Se ve que en **Konami** aún no están convencidos de lo importante que sería que ***PES*** pudiera contar con la misma oferta que *FIFA*. ¿Veremos alguna vez la Liga Española en futuros ***PES***? Esas y otras preguntas impiden que esta maravilla de **Konami** se convierta en el rey del fútbol.



Tras lo visto en la versión nipona, sabíamos que no habría cambios en el tema de las competiciones de clubes. Habrá que seguir esperando para disfrutar de la Liga y la *Champions*.

Aunque son sólo cinco Estadios los presentes en esta edición, el realismo y detalle de los mismos, hará que os importe poco. Uno de ellos es el Nou Camp.







Abajo podéis ver la opción para fichar jugadores con los puntos obtenidos en la Master League. En esta beta, el valor de los jugadores está un poco mal: Figo vale menos que Iván Campo.

Player Acquirement
ROTTERDAM
Points 23
Dudek
DeHaan
VanWonderen
Rzasa
Tomasson
Henrido
Lakou
Position GK
Offence
Defence
Balance
Stamina
Speed
Maintenance Points
Select
Back
Help
Menu





Los nuestros

Los equipos españoles son sólo 4

Los Clubes españoles presentes en esta edición son: Real Madrid, Barcelona, Deportivo y Valencia. Los dos últimos ya estaban en la anterior versión de **PSone** y en *WE5*, pero, tradicionalmente, sólo aparecían los dos primeros. Los ingleses e italianos son mayoría. En la pantalla de abajo podéis ver cómo han clavado el rostro de **Carew**.



por << Doc >>



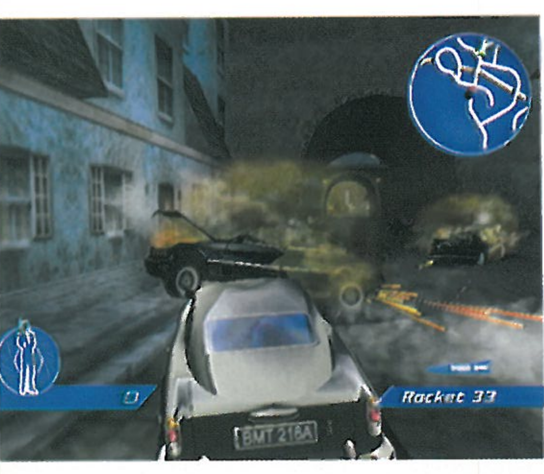
Ficha técnica

- **Compañía:** Electronic Arts
- **Desarrollador:** EA R.S+EA Vancouver
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **País de origen:** Estados Unidos
- **Género:** Shooter/Conducción
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** NTSC-USA
- **Jugadores:** 1-4
- **Fecha de aparición:** Noviembre 2001

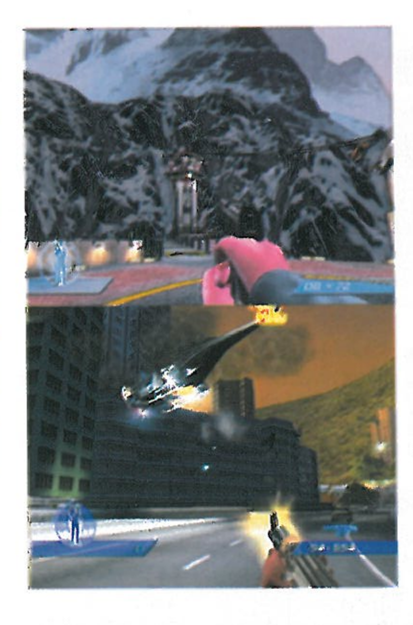
007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

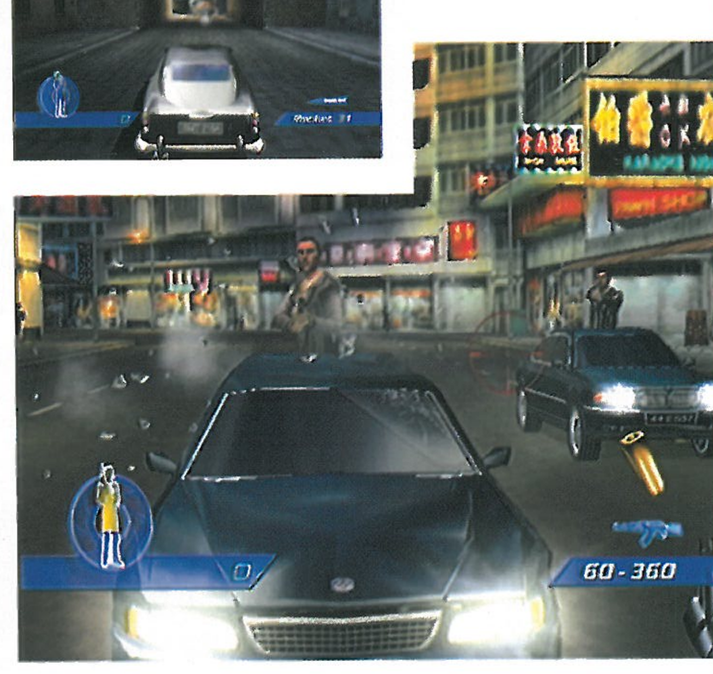
Emula a Bond en su mayor aventura jamás creada

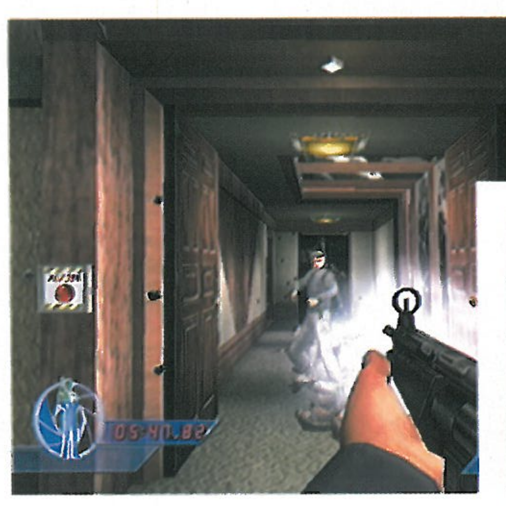
Al fin hemos tenido la oportunidad de probar una versión casi definitiva de ***007: Agente en Fuego Cruzado*** y la experiencia ha sido aún más sorprendente que hace dos meses. La mezcla entre niveles de conducción y *shoot'em-up* del título de **EA Vancouver** y **EA Redwood Shores** comienza a abarcar nuevos subgéneros. Se han dividido las fases al estilo *Quake* entre misiones *stealth* y misiones de simple destrucción con ciertos matices aventureros y, los escenarios «motorizados», entre una conducción con armas y objetivos a seguir y fases en las que nos limitaremos a disparar, con medio cuerpo a través del techo solar del vehículo, todo lo que amenace nuestra integridad física. Aún siendo dos géneros mayoritarios tan diferentes y habiendo sido ***007: AEFC*** programado por dos grupos de desarrollo diferentes, ninguno de los niveles desentona sobre el conjunto total del juego, ni en lo que respecta a su impecable control ni a su impresionante motor gráfico. Los escenarios *shoot'em-up* poseen un detalle indescriptible, están repletos de elementos poligonales, de detalladas texturas y de enemigos perfectamente modelados. La geometría de los escenarios y el *engine* permiten efectos que juegan con las luces y las sombras de un modo casi real, siempre manteniendo un *frame rate* alto y constante. En los escenarios en



Las fases de conducción transformarán nuestra pantalla en un espectacular cóctel de explosiones y velocidad.







007 no conoce límites

Si el planteamiento de *007: AEFC* te gusta, no has visto nada aún...

Al impecable modo Historia tenemos que añadirle un impresionante modo multijugador para dos, tres y hasta cuatro jugadores en *split-screen*, en el que podremos jugar bajo diferentes reglas, desde el clásico *Deathmatch* hasta un «Protege al VIP» al más puro estilo *Counter-Strike*. Otra de las sorpresas que encontraremos en el juego, consiste en una fase de conducción, en la que viajaremos a bordo de un inmenso tanque, y en la que dejaremos fuera de combate a nuestros enemigos con la ayuda de una potente *Garlic* (*minigun*).

los que estaremos al volante de un Aston Martin, de desarrollo similar al de *Driver* (aunque con nuestro vehículo armado hasta los dientes), encontraremos multitud de vehículos y todo tipo de explosiones, algunas de ellas capaces de modificar la carretera de un modo drástico. Por último, los niveles en los que no tomaremos control de nuestro vehículo, nos dejarán boquiabiertos con la inmensa cantidad de posibilidades que nos dejan. Para que os hagáis una idea, podremos eliminar a un coche enemigo disparando a una de sus ruedas, que hará que su suspensión caiga sobre ese lado y su consiguiente derrape lo haga explotar contra otro coche cercano o una pared. Nos falta espacio para contaros todas las virtudes de un título que roza la perfección. En breve, coincidiendo con su salida en **España**, terminaremos de adular a ***007: Agente en Fuego Cruzado***.

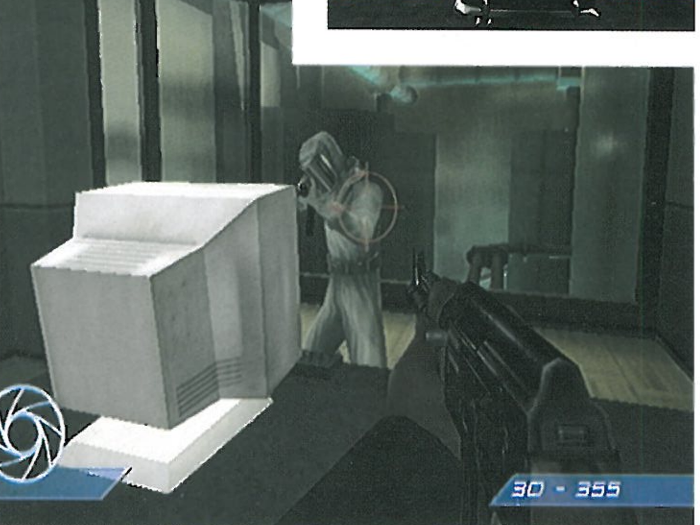
ON:

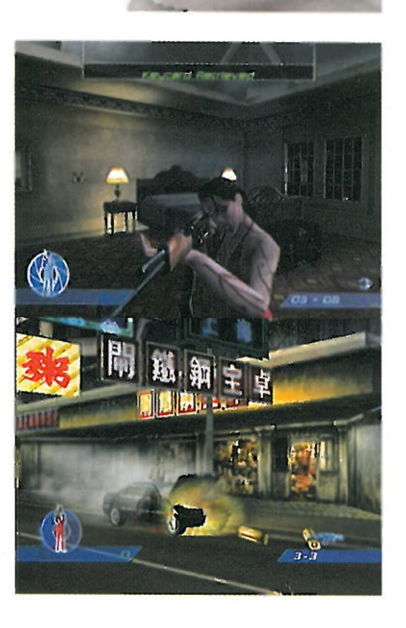
Lo mejor de varios géneros se une en el que puede convertirse en el mejor título protagonizado por el famoso agente **James Bond**, incluso podría superar a *Golden Eye*.

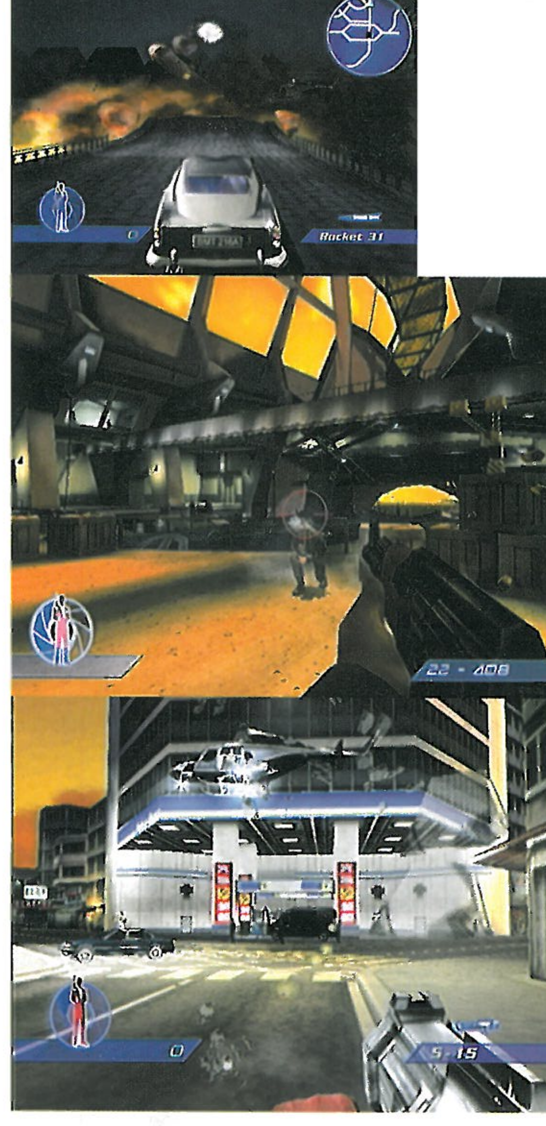
OFF:

Lo único malo de ***007: Agente en Fuego Cruzado*** es que aún no podremos disfrutarlo y que **Zoe**, la belleza que tenéis a la derecha, no es real, sino un impresionante modelo 3D.









Las capturas de la derecha muestran algunas de las escenas más impresionantes que hemos visto en un juego. La de arriba del todo ilustra el momento en el que una explosión destruye el puente que vamos a cruzar (haciéndonos saltar). Abajo, a punto de destruir una gasolinera.



por << Doc >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 31-10-2001

TIME CRISIS II

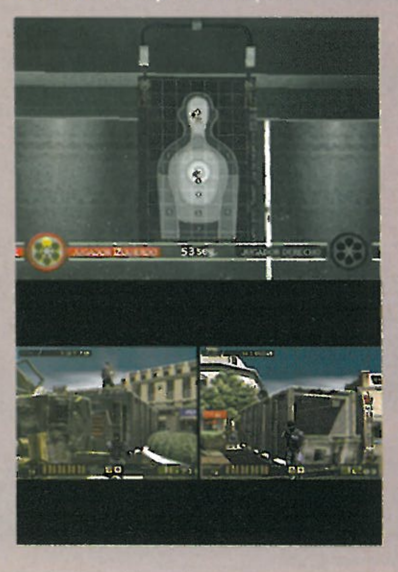
Namco toma el relevo al diablo: ahora ellos cargan las pistolas

Cuando todo indicaba que esta maravilla de **Namco** nunca llegaría a convertirse en un título doméstico, ***Time Crisis II*** llega hasta nosotros con nuevos gráficos, con nueva *G-Con* y con un centenar de elementos que no vimos en la versión recreativa. La evolución que ha sufrido ***Time Crisis II*** con respecto a su homónimo *arcade* resulta similar a la de *Tekken Tag Tournament*, pasando de un **System 12** (ligeramente más potente que una **PSone**) al *hardware* de **PlayStation 2**, algo que notaremos sobre todo en el apartado gráfico, completamente rediseñado para esta versión consola, algo que notaremos con fijarnos en el río del final de la primera fase. En lo que respecta a jugabilidad, gracias a la nueva *G-Con*, resulta idéntica a la de la *coin-op* (siempre y cuando nos ayudemos con algún mando viejo o con un acelerador de un volante para **PSone**, para hacer de pedal), incluyendo modos de juego como el de dos jugadores (en *split-screen* o a través de la conexión *i.Link* de la consola) y hasta una modalidad para un solo jugador con dos pistolas. Entre los incontables modos de juego que ***Time Crisis II*** incluye (desde el principio o tras completar el juego un número determinado de veces), se encuentran extras como el entrenamiento de tiro (al más puro estilo policial) *Quick & Crash* (antigua

Mejor que la coin-op

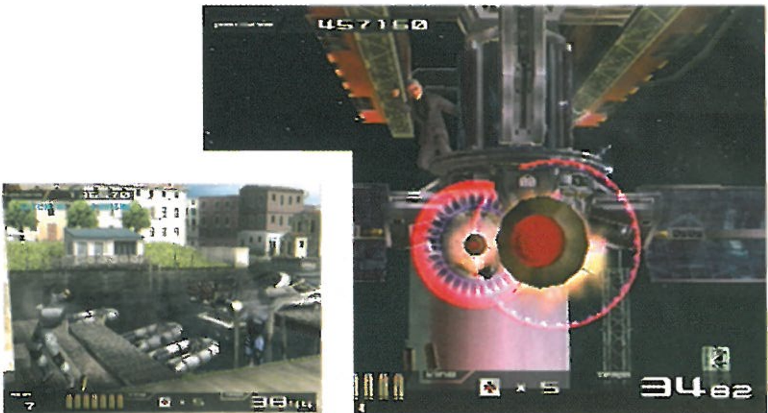
Namco vuelve a hacer de las suyas incluyendo mejoras

Esta versión de *Time Crisis* incluye todo lo visto en la versión recreativa y añade una gran cantidad de modos de juego y extras. Entre estas novedades destacan un modo para dos jugadores en formato *split-screen* y la inclusión de antiguas recreativas de disparos de **Namco** como *Quick & Crash*, o las dos versiones disponibles de *Shoot Away 2*, una divertida *coin-op* de tiro al plato.



Time Crisis II, como bien se puede observar en esta pantalla, llegará al mercado español totalmente traducido y doblado a un perfecto castellano.

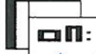








coin-op de **Namco**), dos versiones diferentes de *Shoot Away 2* (vieja recreativa de tiro al plato) y por último, *Crisis Mission*, una serie de misiones cortas en las que deberemos cumplir ciertos requisitos (número de balas, tiempo limitado, etc.). Si te gustó el primer *Time Crisis II*, prepárate para jugar al *shoot'em-up* más perfecto que existe, con un modo Historia en el que cruzaremos varios caminos aleatorios en cada partida y en el que nos encontraremos con un montón de elementos con los que interactuar: camiones y barriles que explotan eliminando a varios enemigos, uzis que deberemos usar para destruir carros blindados, persecuciones en lancha motora y hasta un tiroteo entre dos trenes que se mueven paralelamente. Esto y mucho más te ofrecerá ***Time Crisis II***.


ON:

Time Crisis II se juega igual que la recreativa, incluye nuevos modos de juego, la nueva *G-Con 2* y un genuino e impresionante *engine gráfico*. Poco más se puede pedir.


OFF:

Aunque el doblaje se agradece, podía haber sido más cuidado. Tras varias horas de juego, las agujetas comenzarán a florecer en tus hombros... comprobado.











Esta conversión es de las mejores que hemos visto nunca. Más modos de juego que en la recreativa, juegos extra, modo para dos jugadores vía i.Link o split-screen y un apartado gráfico sublime.

La nueva G-Con 2

Generación 128 *bits*: nuevo *Time Crisis* y nueva *G-Con*



Junto a ***Time Crisis II*** tendrás a tu disposición la *G-Con 2*, la nueva pistola de **Namco** para los futuros *shoot'em-up* de **PlayStation 2**. Los diseñadores de **Namco** han creado un arma más ligera que su predecesora, más precisa, más cómoda y con más botones, incluyendo un pulsador a modo de cargador en la parte baja de la culata y un control *pad* en la zona del martillo, accesible con el dedo pulgar de la mano que sujeta la pistola.



por << Doc >>



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: NEVERSOFT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

TONY HAWK´S SKATEBOARDING 3

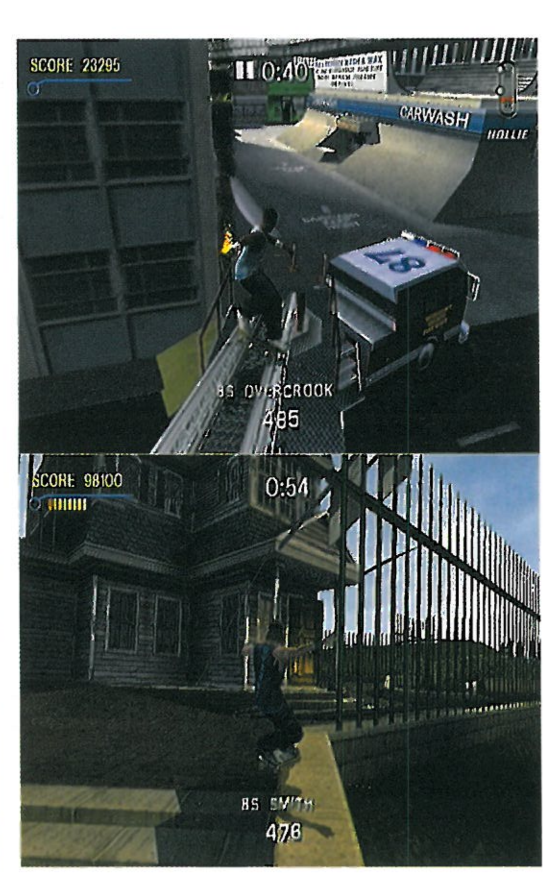
La nueva generación del skateboard virtual

El arrollador éxito obtenido por **Activision** con la saga *Tony Hawk's* ha llevado a la compañía afincada en **Santa Mónica** a la creación de un nuevo sello denominado **O2**. Bajo dicho sello se editarán todos los títulos basados en deportes extremos, incluidos ***Tony Hawk's Skateboarding 3***.

Esta última entrega de la saga del *sk8er*, la primera para **PlayStation 2** (los 128 *bits* los estrenó *THS2* en **Dreamcast**), supone un inmenso salto cualitativo, tanto visualmente como en lo que a jugabilidad se refiere. Cualquier idea aproximada que tengáis de ***Tony Hawk's 3*** quedará en ridículo en comparación con el resultado final que los programadores de **Neversoft** han obtenido. El motor gráfico pondrá en pantalla un gigantesco escenario repleto de elementos, con detalladísimas texturas, efectos ambientales, estructuras destructibles (como el puente que se derrumba tras el terremoto en **L.A.**), vehículos que reaccionarán ante nuestra presencia y decenas de personajes que se apartarán a nuestro paso. En los escenarios de ***Tony 3*** todo está creado; ni efectos de niebla, ni *poppings*, ni nada por el estilo. Estemos donde estemos podremos ver la totalidad del escenario, mientras éste se mueve bajo nuestra tabla con una suavidad que no baja en ningún momento de los 50 *fps*. Aunque el apartado visual es el



La selección de las diferentes tablas se hace en la tienda en la que comienzas.











más trabajado de este nuevo *Tony Hawk's*, la jugabilidad, elemento que ha encumbrado la saga hasta el calificativo de clásico, también ha sufrido varios cambios y mejoras. Las más importantes han sido: la incorporación de un nuevo movimiento, el *revert*; nos permitirá encadenar trucos girando la tabla en el sentido contrario al que lo hemos hecho al caer de un vertical, la posibilidad de realizar casi todos los especiales con todos los personajes (incluido el 900), la posición aleatoria de las letras «EXTRA» en los escenarios y el cambio de objetivos en cada uno de ellos dependiendo de la partida jugada. En noviembre podremos disfrutar de esta maravilla, aunque aún no sabemos si poseerá el esperado modo multijugador *on line*.

ON: (8/10)

▲ *Tony Hawk's 3* es el cielo. Pocos títulos son tan sencillos de manejar y complicados de controlar a la perfección como éste. Horas y horas nos esperan junto a Tony y sus colegas.

OFF: (1/10)

▼ Al principio resulta algo «diferente», es difícil conservar el equilibrio tras un par de trucos, pero en un par de horas se controla a la perfección.





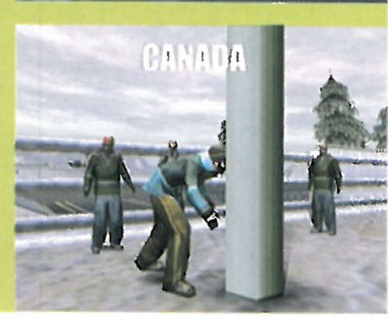
Sabemos que el atuendo que la señorita luce en esta captura no es el más indicado para practicar skateboard, pero es que el editor de personajes nos lo ponía tan sumamente fácil...

Novedades importantes

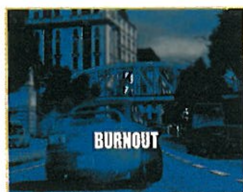
La nueva entrega de *Tony Hawk's* viene cargada de novedades

Además del impresionante motor gráfico, ***THS3*** incluye una buena cantidad de novedades en su jugabilidad y en sus modos de juego. Las más importantes son su nuevo editor de personajes, más potente que el de la segunda entrega y los objetivos de las fases, algunos de ellos aleatorios en cada partida.





por << ThE ScOpE >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: CRITERION
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001

BURNOUT

Tráfico, alta velocidad y tortazos espectaculares

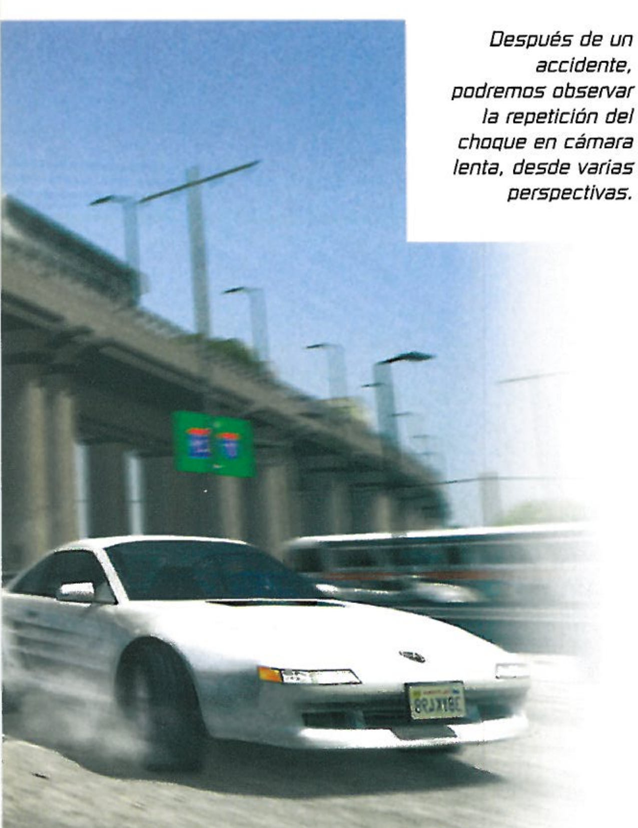
Ya os hablamos de él en la sección de noticias del mes pasado. En estas semanas que han pasado desde entonces, fuimos al cuartel general de **Acclaim** en **España** para jugar nosotros mismos con la primera *beta* casi finalizada del juego. La gente de **Criterion** explicó a toda la prensa asistente cuáles han sido las motivaciones de los creadores y cómo se va a jugar con ***Burnout***. Para empezar, lo más destacable es saber qué juego o juegos les han servido como referencia, y al contarnos que fueron *Need For Speed* y *Road Rush* de **3DO**, no necesitamos saber mucho más... Para los no iniciados, esos dos juegos, especialmente en sus versiones para **3DO**, fueron los pioneros en representar con asombroso realismo las consecuencias de correr en circuitos urbanos e interurbanos con tráfico real. Dos auténticas «vacas sagradas» de la historia del videojuego que tuvieron en el realismo de sus colisiones su más importante baza de éxito. De hecho, a pesar de haber salido numerosas secuelas, ninguna de ellas ha logrado eclipsar la magia de aquellas dos entregas para la extinta **3DO**. En fin, volviendo a ***Burnout***, y tras estas premisas, el objetivo primordial de **Criterion** era crear un juego inspirado en las típicas persecuciones cinematográficas, pero siempre envueltas en tráfico real. El resultado ha sido un juego en



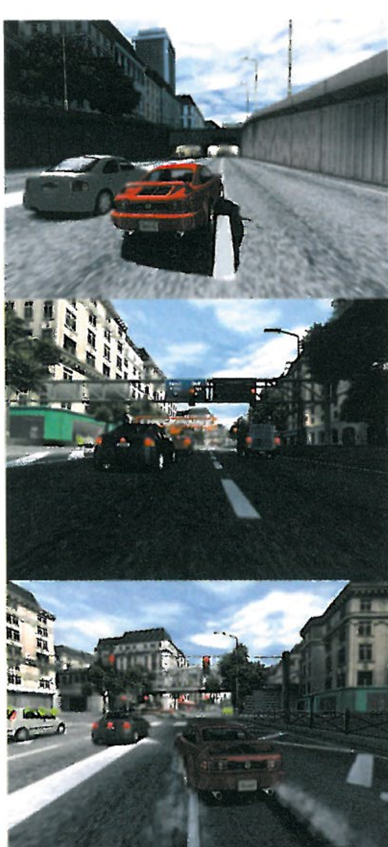








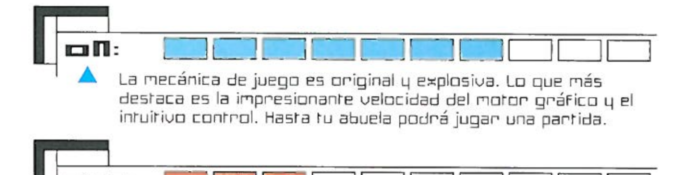
Después de un accidente, podremos observar la repetición del choque en cámara lenta, desde varias perspectivas.







el que predomina absolutamente el aspecto *arcade*. De esta manera, nuestro objetivo será el completar hasta 16 cirtuitos al más puro estilo recreativa tratando de llegar a los *Check Points* antes de que el tiempo llegue a cero y superando al resto de rivales. Por lo tanto, el tráfico real será el principal inconveniente... y el principal aliado. Y esto es porque en ***Burnout*** se premia el riesgo, siendo el piloto más atrevido el que tendrá más oportunidades de ganar... o de quedar empotrado contra otro o cualquier elemento del escenario. Así, cuanto más cerca pasemos del resto de vehículos (más de 300 en cada uno de los 16 circuitos, con distintos niveles de comportamiento gracias a una cuidada Inteligencia Artificial), o cuanto mayor tiempo estemos en el carril contrario, más rápido irá nuestro coche. Varios modos para uno o dos jugadores completan la sublime oferta de ***Burnout***.



ON:

La mecánica de juego es original y explosiva. Lo que más destaca es la impresionante velocidad del motor gráfico y el intuitivo control. Hasta tu abuela podrá jugar una partida.

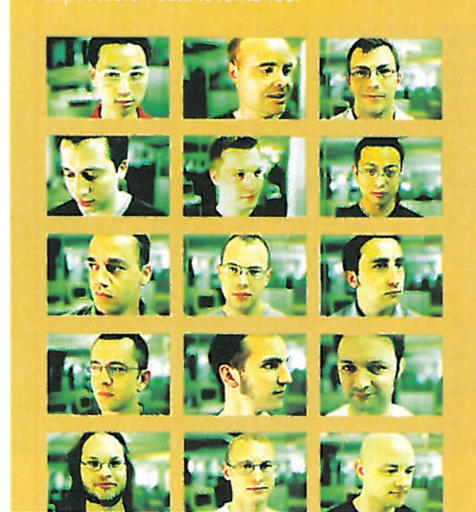
OFF:

Respecto a la versión que vimos en Los Ángeles, nos da la impresión de que se han suavizado los accidentes.

Los creadores

La misma compañía que está desarrollando Airblade

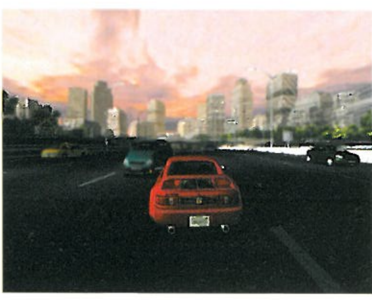
Criterion Games se dedica a programar juegos para las consolas llamadas de última generación. Actualmente, además de este ***BurnOut***, está trabajando en *Airblade*, ese esperadísimo de monopatines futuristas que tanta expectación está levantando.



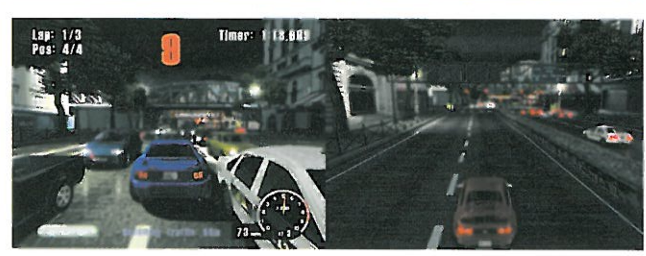




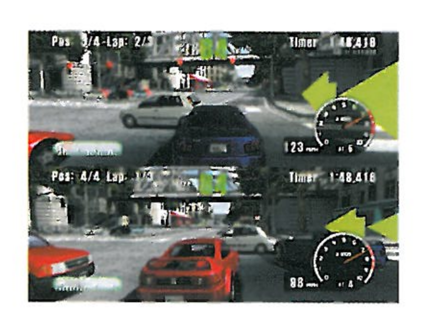




En el modo Multiplayer podrán participar hasta dos jugadores a pantalla partida compitiendo uno contra otro, o con la participación además de otros dos vehículos controlados por el propio juego.









por << Doc >>

Ficha Técnica

- **Compañía:** Sony C.E.
- **Desarrollador:** Criterion Studios
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **País de origen:** Reino Unido
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Noviembre 2001

AIRBLADE

El Skateboard del futuro llega a PS2



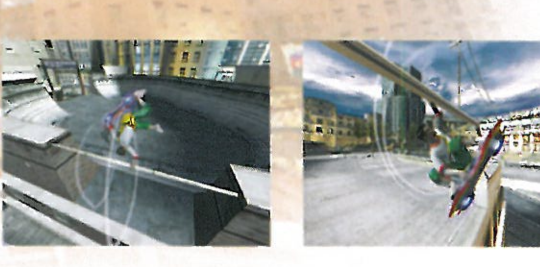
El éxito obtenido por títulos como *Tony Hawk's Skateboarding* ha hecho florecer mil variantes del deporte extremo de la tabla, aunque ninguna de ellas tan original y sorprendente como ***AirBlade***. En el título creado por **Criterion** nos moveremos suavemente por gigantescos escenarios montados sobre una tabla que flota a centímetros del suelo, como las que aparecen en el *film Regreso al Futuro II*. Esta peculiar tabla nos permitirá realizar una gran cantidad de trucos inverosímiles, como agarrarnos a cualquier poste o farola para impulsar nuestros saltos o realizar espectaculares volteretas sin miedo a caer contra el asfalto. Lo más interesante de ***Airblade*** es su modo de juego principal, que en lugar de ser una especie de *freestyle* cronometrado es un trabajado modo Historia, con un trepidante argumento y varios objetivos a cumplir en cada uno de los escenarios.



▲ Los escenarios son detallados e increíblemente extensos y nuestro personaje, perfectamente modelado, nos permitirá realizar las proezas más impresionantes.



▼ Algunos objetivos del modo Historia son algo rebuscados. Si se acaba el tiempo, tendremos que comenzar el nivel de nuevo. Esta versión *beta* se ralentiza de vez en cuando.









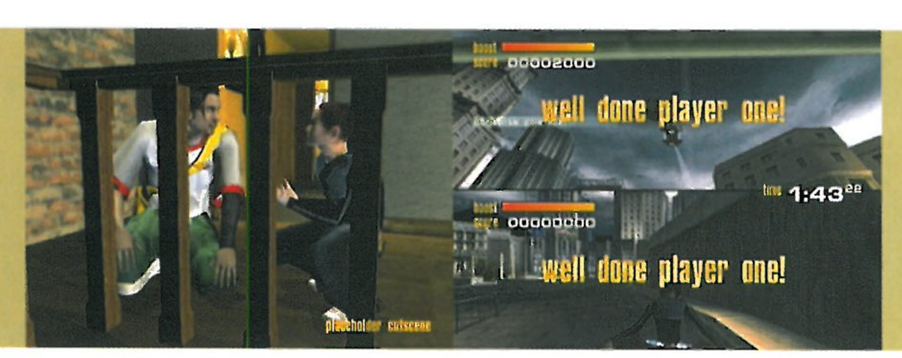
Nuestra tabla voladora nos permitirá realizar acrobacias tan impresionantes como esta que véis a vuestra izquierda.



Más allá del skateboard

Aunque *Airblade* está claramente inspirado en títulos como *Tony Hawk's*, aporta varias novedades al género

La más importante novedad de ***Airblade*** es su modo Historia, que le da una profundidad diferente, nunca visto en títulos de estas características. En el modo para dos jugadores también encontraremos novedades, como la modalidad en la que aparece el nombre de un movimiento en pantalla y el primero que lo ejecute, suma un punto.



mi LOGO® + logos y tonos en... www.mi-logo.com **906 42 11 49**

Válido para NOKIA
¡¡AHORA TAMBIÉN PARA SAGEM Y MOTOROLA!!

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil... y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!



Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú



Crea tus propios logos en nuestra página web www.mi-logo.com



¡¡Sólo por llamar puedes conseguir un montón de regalos fantásticos!! Visita nuestra web: **www.mi-logo.com** y entérate de todo lo que te ofrece mi-logo.



¡¡Colecciona los nuevos logos de cada semana!!

!Whassup! 213111	Mi LOGO 213098	213080	Tajadus 213104	213082	Panic 211833
211569	211570	FC Barcelona 180015	310108	213091	314660
100373	310101	100301	Cobi 702179	Al Capone 314661	TOP SECRET 314252
100414	Estopa 212463	100414	Pooh 704457	704555	Grease 212682
211578	S.O.S. 211625	210369	DANGER 702094	You Bastard 704557	Superman 704579
300135	704464	212468	210408	202114	SPAWN 210403
211611	211609	211815	202158	South Park 300268	Beavis and Butt-Head 702175
EMINEM 213086	HIP HOP 213093	212696	211816	Ultraman 300254	Tommy 702299
200402	212454	704452	211623	TARZAN 100004	Asterix 100037

LLAMA AL **906 42 11 49** PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

MUCHOS MÁS SERVICIOS CON MI-LOGO!!

Top 10

1 · 100008	2 · 314502	3 · 202227	4 · 211573	5 · Real Madrid 702123
6 · 704441	7 · 100007	8 · 704531	9 · No Fear 704520	10 · 314561

Videojuegos

211598	Pokémon 100015
100016	702284
¿Juegas? 210402	Yo ♥ Manga 210392

LOGO DE LA SEMANA



Recibe más logos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

Felicita...

Feliz Cumple 210379
Perdóname Te quiero 211583
Feliz Día 211820
BUENA SUERTE!!! 702096
Eres el mejor 702098
TE QUIERO 702133
Eres la mejor 702099
FELIZ ANIVERSARIO!! 702100
I ♥ YOU 702143
Felicidades 213089
FELIZ CUMPLEAÑOS!!!! 702101
FELIZ VIAJE!!! 702102
Felicidades 211591

Cine y TV

Titanic 702298
The Fifth Element 210365
MIB 210393
Torrente 211630
The X Files 210409
el Zorro 211589
YO ♥ 211629
100008
MATRIX 702246
F·R·I·E·N·D·S 702279
Star Wars 702261
Jedi 702283
702272
6 Sentido 702294
CON AIR 210375
CABARET 213084

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sagem TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
Motorola TONOS T250, V100, V50

nuevos tonos

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Día Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
Me pongo Colorada · Papá Levante	431636
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
Natalie · Julio Iglesias	431460
Get Back · The Beatles	431516
Alla Turca · Mozart	431483
Preludio · Bach	431621
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Over The Rainbow · Judy Garland	431630

éxitos 90: internacional

Gangtas paradise · Coolio	407263
Radio · The Corrs	407264
Zombie · Cramberries	407268
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel 65	407294
Toomuch of heaven · Eiffel 65	407297
Guilty Conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbage	407320
Only happy when it rains · Garbage	407321
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Fields of Glory · Sting	407459
Millenium · Robbie Williams	431495

aquellos maravillosos años

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D'Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Había Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

éxitos 80: internacional

Love shack · B52s	407219
Don't worry be happy · B. Mc Ferrin	407240
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Every Little thing she does... · Police	407458
Head over heels · Tears for fears	407469
Brother Loui · Modern Talking	407634
Shout · Tears for fears	407470
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
The final countdown · Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes · Modern Talking	407635
Heart of glass · Blondie	431392

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

top 10 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
La pantera rosa · TV	407693
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
We are the champions · Queen	407408
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Fly on the wings of love · Annia	431381
Como el agua · Camaron	431402

NO VALIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN

por << Dani 3PO >>



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** INTERPLAY
- **DESARROLLADOR:** BLACK ISLE STUDIOS
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN INTERACTIVE
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** 30 NOVIEMBRE 2001

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

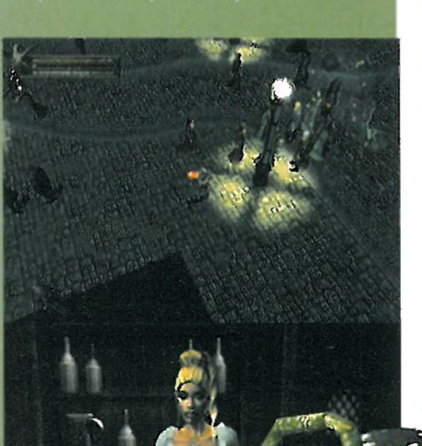
PlayStation 2 derrota a los PC en su propio territorio

Aclamado por la crítica de los **Estados Unidos** como la producción lúdica más importante creada allí desde la aparición de **PS2**, ***Baldur's Gate: Dark Alliance*** se convertirá en el primer exponente de este tipo de juegos para la consola de **Sony**. Los *Action RPG* «a la americana» (por ponerles un nombre) nunca han tenido gran tradición en las consolas, siendo su hábitat natural los compatibles **PC**. El título más representativo, y el que guarda más similitudes con el que nos ocupa, es la saga *Diablo*. Quiénes hayan jugado a este título ya tendrán una idea bastante certera del estilo de juego de este *Baldur's Gate*. Perspectiva cenital, laberintos y catacumbas, tres clases a elegir, un sistema de inventario muy avanzado (basado en el peso que puede soportar cada personaje) y un mecanismo de evolución a través de la experiencia que obtenemos al liquidar monstruos o de cumplir las misiones que nos encomiendan los habitantes del pueblo, que sirven como punto de partida a nuestras aventuras. Ahora bien, todas las similitudes con el citado *Diablo* se acaban al llegar al apartado gráfico. Y es que, pese a lo que pueda parecer en las imágenes (que por otra parte no hacen ninguna justicia a la extraordinaria calidad del juego) todo el universo de ***BG: DA*** se encuentra realizado en unas impecables tres

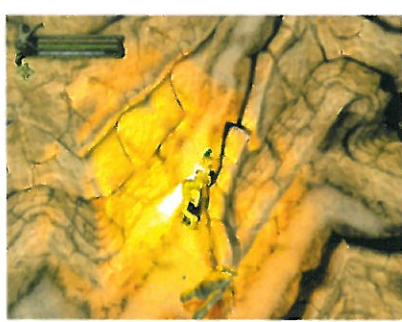
La ciudad de los líos

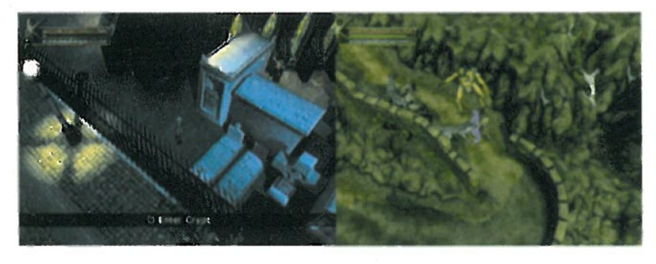
En esta misteriosa población de los Reinos Olvidados comienza vuestra aventura

Además de dejaros con la boca abierta por la extraordinaria calidad con la que ha sido recreada, *Baldur's Gate* os servirá de campamento base en vuestras incursiones en terreno hostil. Volveréis a ella siempre que queráis con la ayuda de una poción especial.





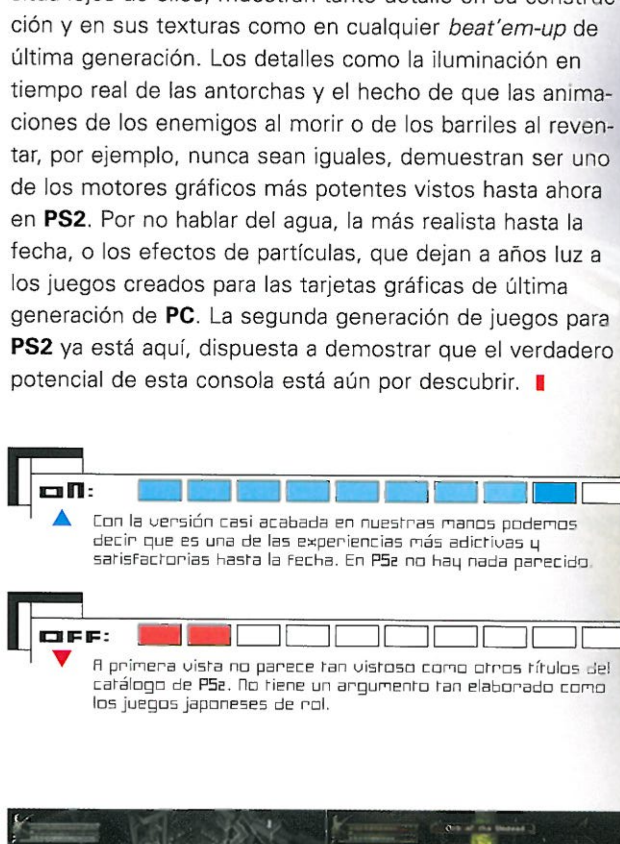






El juego también incluye un modo Cooperativo para dos jugadores, con el que la aventura se hace bastante más fácil.

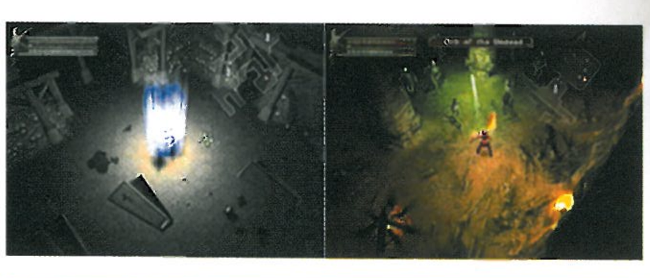




dimensiones. Los personajes, a pesar de que la cámara se sitúa lejos de ellos, muestran tanto detalle en su construcción y en sus texturas como en cualquier *beat'em-up* de última generación. Los detalles como la iluminación en tiempo real de las antorchas y el hecho de que las animaciones de los enemigos al morir o de los barriles al reventar, por ejemplo, nunca sean iguales, demuestran ser uno de los motores gráficos más potentes vistos hasta ahora en **PS2**. Por no hablar del agua, la más realista hasta la fecha, o los efectos de partículas, que dejan a años luz a los juegos creados para las tarjetas gráficas de última generación de **PC**. La segunda generación de juegos para **PS2** ya está aquí, dispuesta a demostrar que el verdadero potencial de esta consola está aún por descubrir.

ON: ▲ Con la versión casi acabada en nuestras manos podemos decir que es una de las experiencias más adictivas y satisfactorias hasta la fecha. En PS2 no hay nada parecido.

OFF: ▼ A primera vista no parece tan vistoso como otros títulos del catálogo de PS2. No tiene un argumento tan elaborado como los juegos japoneses de rol.







Éstos son los tres personajes seleccionables al principio del juego.

Atención al detalle

Los programadores han incluido efectos gráficos espectaculares

La oscuridad reinante en los subterráneos de la ciudad queda rota por la débil luz que proyectan las antorchas (efecto de deformación por el calor, como el incluido en *GT3*) y que incide sobre cualquier elemento próximo, incluso a tu personaje, rivalizando en espectacularidad con las superficies de agua que encontrarás. La dinámica del líquido es la más lograda hasta ahora en soporte alguno. Por último están los efectos de partículas cuando lanzamos uno de nuestros hechizos. Una explosión de color invadirá la pantalla en ese momento.

por << Némesis >>

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** INFOGRAMES
- **DESARROLLADOR:** RAINBOW STUDIOS
- **DISTRIBUIDOR:** INFOGRAMES
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** NOVIEMBRE 2001

Amparados por la más realista reproducción del agua vista jamás en un videojuego, los americanos **Rainbow Studios**, creadores de esa otra maravilla para **PS2** llamada *ATV Offroad*, nos presentan un adictivo simulador de motos acuáticas al más puro estilo *Wave Race 64*, en cuanto a acrobacias, velocidad y las más espectaculares caídas que se sucederán a lo largo de 18 circuitos desplegados por todo el planeta. Hasta la explosiva secuela de *Wave Race* para **GameCube** lo tendrá crudo para desbancar el prodigioso efecto de las olas y el reflejo de la luz en el agua que ofrece ***Splashdown*** y que llegará a las tiendas bajo la marca **Atari**, el mítico sello recientemente adquirido por **Infogrames** (al hacerse ésta con **Hasbro Interactive**, su antiguo propietario). En un par de meses tendremos en las manos la versión definitiva del juego, uno de los mejores lanzamientos de todo el año para **PlayStation 2**.

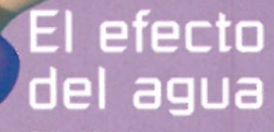
SPLASHDOWN

El nuevo prodigio de los padres de ATV Offroad



ON: El agua, de un realismo sin precedentes, os dejará sin aliento. El control de las motos es sencillo y adictivo y permite, al mismo, tiempo ejecutar todo tipo de maniobras acrobáticas.

OFF: Es difícil buscar algo negativo en un producto tan redondo como éste, incluso cuando estamos hablando de una *beta*.





El efecto del agua

El líquido, elemento por el que surcan las motos acuáticas de ***Splashdown***, reproduce con un realismo escalofriante toda la física del agua real: oleaje, resistencia, reflejo de la luz. El efecto de navegar sobre mercurio de *WaveRace 64* ha dado paso a aguas cristalinas y transparentes, increíblemente reales.







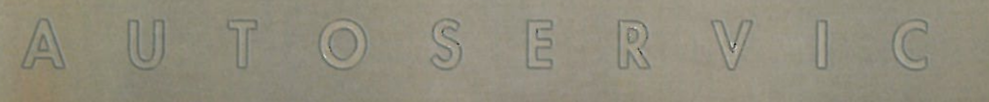
Las abundantes rampas que pueblan cada circuito te permitirán ejecutar las acrobacias más chorras que jamás puedas imaginar.





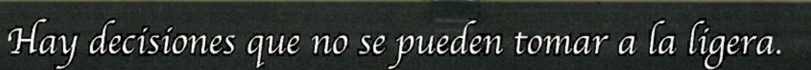












Piénsalo bien. En tus manos está no equivocarte. Dark Cloud te introduce en un mundo virtual con dos ambientes diferentes: Entra en las oscuras cuevas, decide el camino adecuado, elige las distintas armas para enfrentarte al enemigo, busca la información para salir al exterior y disfruta del fascinante mundo de los juegos del rol. La otra posibilidad es tomar decisiones estratégicas en el exterior para reconstruir un poblado con casas y bosques. Además cuenta con 50 horas de juego, gráficos asombrosos, efectos sorprendentes y una gran rapidez en los movimientos. Dark Cloud hace dudar a cualquiera.





por << Chip & Ce >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: BLACK BOX
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-6
- FECHA DE APARICIÓN: 09-10-2001

Dentro del género deportivo, **Midway** es conocida por la saga *NBA Jam*. En esta ocasión recoge la mecánica del citado título y lo traslada al *hockey* sobre hielo. ***NHL Hitz 2002*** se caracteriza por su apuesta por el espectáculo y la acción sin pausa. Para ello, reduce las dimensiones de los campos, deja en cuatro el número de jugadores por equipo y elimina cualquier tipo de falta. Toma otros elementos de *NBA Jam* como el turbo o la posibilidad de entrar en racha, con el denominado «on fire». Uno de los alicientes es que jugadores y equipos son reales, tomando los protagonistas de la NHL. Jugaremos en exóticos escenarios (como **Egipto** o la Luna) y éstos se complementarán con los habituales estadios de este deporte. En definitiva ***NHL Hitz 2002*** es una interesante alternativa a los clásicos simuladores de *hockey* sobre hielo.

NHL HITZ 2002

Midway presenta un hockey al estilo NBA Jam



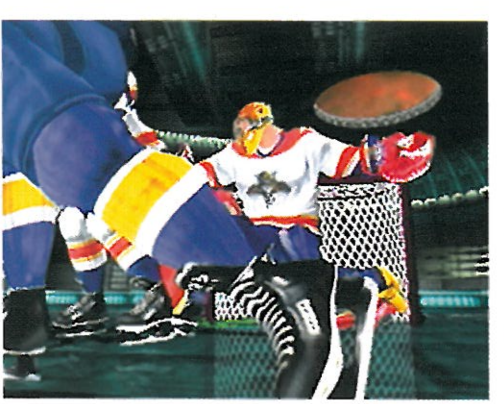
ON: La acción es trepidante desde el primer momento sin dejar sitio al aburrimiento. Las caídas y golpes realizadas por los jugadores son impresionantes.

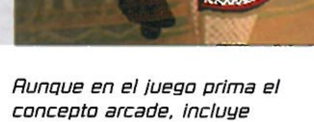


OFF: La presencia de equipos y jugadores de la NHL no será suficientemente valorada por un mercado en el que la afición al *hockey* sobre hielo es muy escasa.

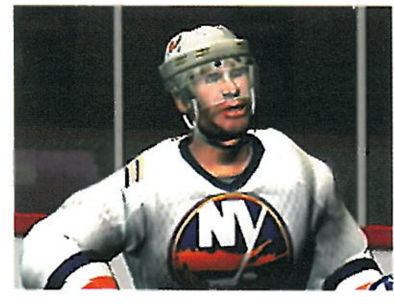


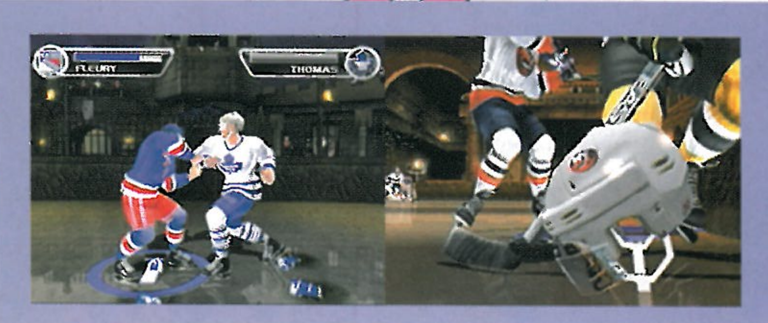






Aunque en el juego prima el concepto arcade, incluye algunas opciones extra.





Luchas y Golpes

La inexistencia de reglas permite añadir violencia a la ya habitual en el deporte del *hockey* sobre hielo

Además de las habituales interrupciones del juego por las peleas en plena pista, durante los partidos es posible propinar todo tipo de golpes al contrario. En ocasiones, un jugador pierde el casco, quedando éste sobre el hielo hasta que finaliza el tiempo.

gta III

"TODO EL JUEGO ESTARÁ REPRESENTADO EN 3D, DEJANDO LOS GRÁFICOS PRE-RENDER-IZADOS Y LOS SPRITES 2D EN EL OLVIDO Y SUMERGIÉNDONOS COMPLETAMENTE EN UN ENTORNO DE PELÍCULA. TODO ESTÁ DISPUESTO PARA DEMOSTRARNOS LO REAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN VIDEOJUEGO"
PLAY2DVD

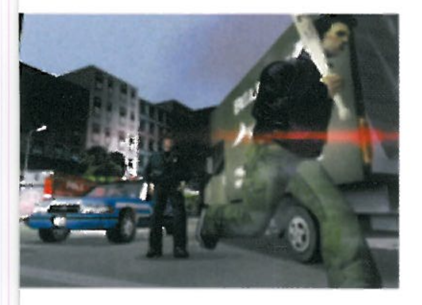
"GRAND THEFT AUTO 3 LLEGA A PLAYSTATION 2 DISPUESTO A QUE LA EXPERIENCIA DE LA VIDA AL OTRO LADO DE LA LEY SEA MEJOR QUE NUNCA"
COMPUTER GAMING WORLD

"GRAND THEFT AUTO 3 EL JUEGO MÁS SALVAJE, IMAGINATIVO Y DIVERTIDO QUE JAMÁS HE VISTO EN MUCHOS AÑOS. SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS MÁS IMPRESIONANTES TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2. "
IGN.COM PREVIEWS

" DESDE ROCKSTAR SE ESTÁ LLEVANDO A CABO LA CREACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CON UNA NOVEDAD QUE SOBRASALE SOBRE TODAS LAS DEMÁS CON RESPECTO A SUS PREDECESORES: SERÁ COMPLETAMENTE EN 3D"
GAMESREVIEW

"¡COMPLETA LIBERTAD A LO LARGO DE TODA LA CIUDAD Y LAS MÁS ESPECTACULARES PERSECUCIONES EN VEHÍCULOS QUE JAMÁS HEMOS VISTO!."
POWER MAGAZINE

"GRAND THEFT AUTO III, IMPACTANTE EN 3D"
OFFICIAL PLAYSTATION 2









DISPONIBLE EN OTOÑO 2001

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3







DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

por << Doc >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- FORMATO: CD-ROM
- DESARROLLADOR: UEP SYSTEMS
- VERSIÓN: NTSC-USA
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- JUGADORES: 1-2
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2001
- GÉNERO: DEPORTIVO



Nada menos que **UEP Systems**, pioneros del género del *snowboarding* con *CoolBoarders*, son los creadores de ***Shaun Palmer's Pro Snowboarder***, título que podríamos denominar como el *Tony Hawk* del *snowboard*. Este nuevo título del sello **O2** comparte con *Tony Hawk's* el impecable control, la adictiva jugabilidad y unos escenarios inmensos, detallados y que se mueven con una increíble suavidad. Al contrario de la mayoría de títulos basados en el *snowboard*, en ***Shaun Palmer's*** no competiremos en carreras contra otros personajes, ya que para completar los diferentes niveles tendremos que realizar diferentes misiones, como en los juegos de *sk8*. ***SPPS*** está tan claramente inspirado en la saga del *skater* más famoso de todos los tiempos (algo de lo que podemos alegrarnos) que hasta los controles en el *pad* resultan idénticos a los de *THS*.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Cambia asfalto por nieve

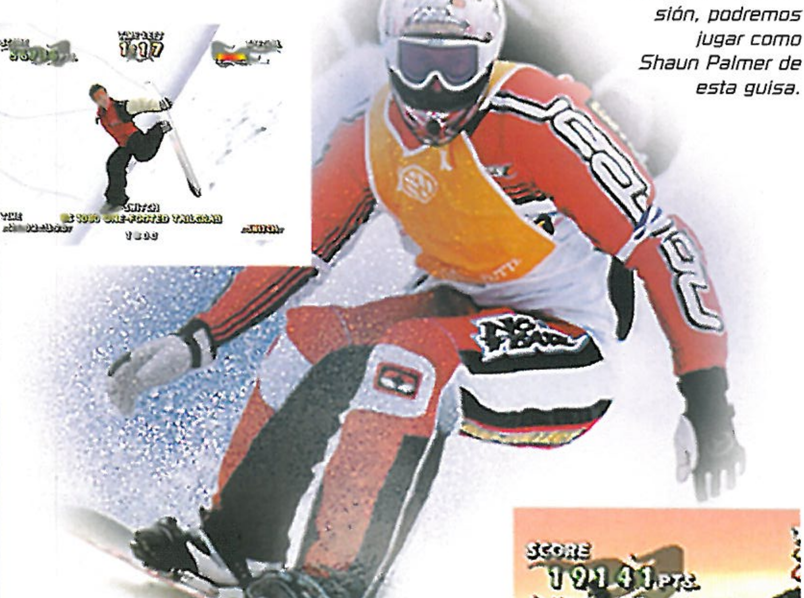


ON: El control del personaje, la posibilidad de movernos libremente por el escenario y de realizar los movimientos que queramos lo hace tan bueno como la saga *Tony Hawk's*.



OFF: La dificultad para mantener el equilibrio en los *grinds* es bastante más alta que en los juegos de *sk8*. Es difícil acostumbrarse a la inercia que te empuja cuesta abajo.





Aunque no es el atuendo más adecuado para la ocasión, podremos jugar como Shaun Palmer de esta guisa.





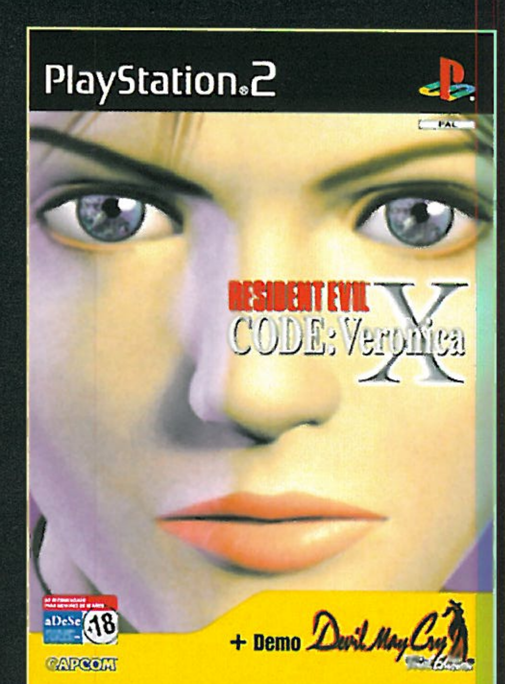
Personajes

Todos los *snowboarders* del juego participan en torneos reales

Podremos participar en el juego como uno de los famosos *snowboarders* que en él aparecen. Entre ellos destacan **Shaun Palmer**, **Tara Dakides**, **Shaun White** o **Drew Nielson**. También podremos seleccionar su atuendo y la tabla que utilizaremos en cada escenario.

sorteamos 25 JUEGOS Resident Evil Code: Veronica X





CAPCOM y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 25 juegos de RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X, una de las mejores aventuras que puedas encontrar en el mercado para PlayStation 2. Para conseguir este fenomenal juego, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de noviembre con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O´Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Resident Evil Code: Veronica X»



SORTEO «RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

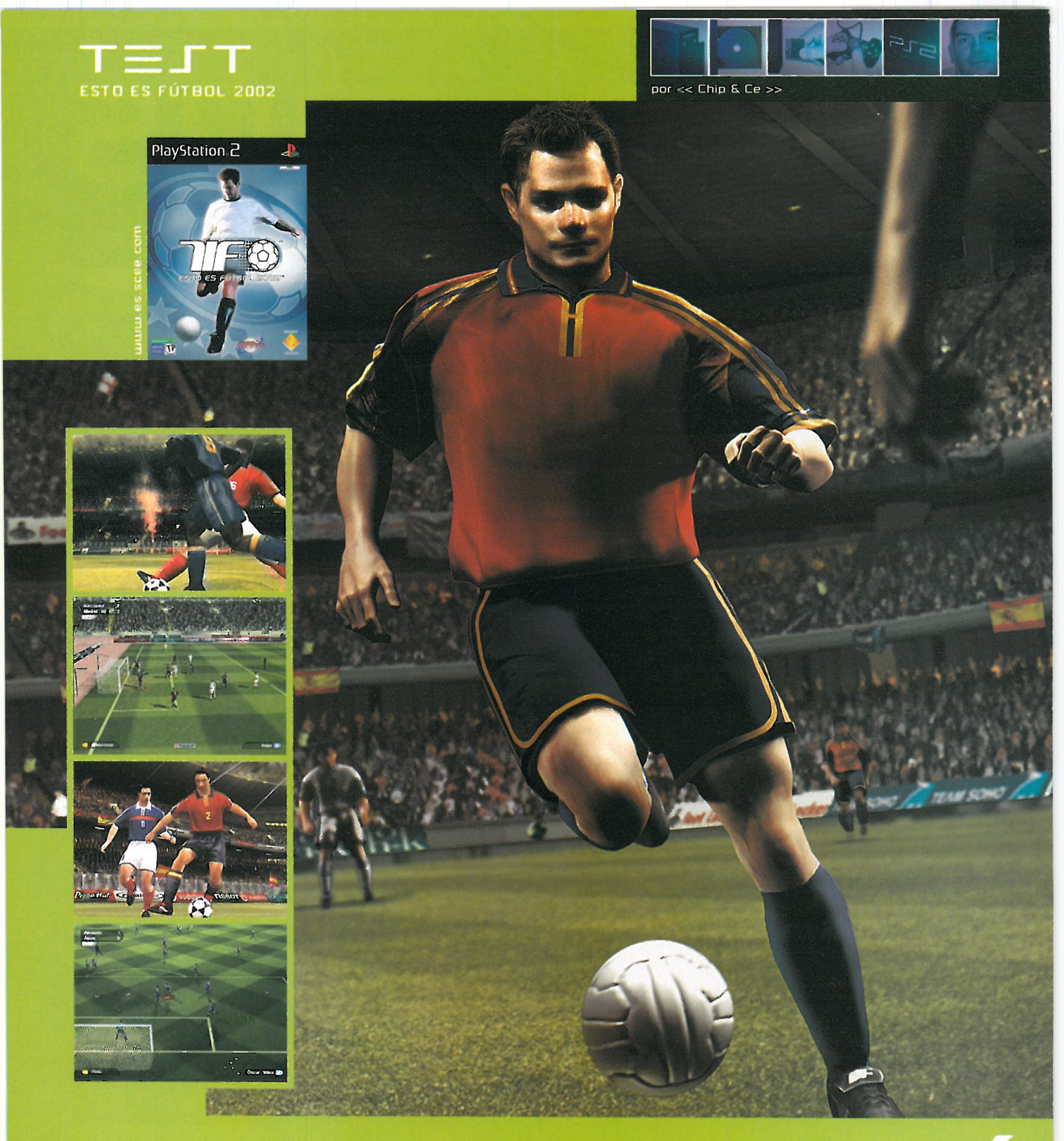
Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Chip & Ce >>



ESTO ES FÚ

Sony pide paso entre los juegos de fútbol con

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: TEAM SOHO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: CLUBES Y SELECIONES
- COMPETICIONES: 33
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 13 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €



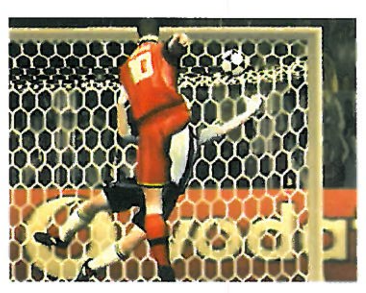
Magnífica animación facial

En la línea de simuladores futbolísticos. Se incluyen numerosas secuencias y se puede apreciar el estado de ánimo de los jugadores según las circunstancias marcadas por el desarrollo del partido. Las protestas cuando un jugador simula una falta no tienen desperdicio.











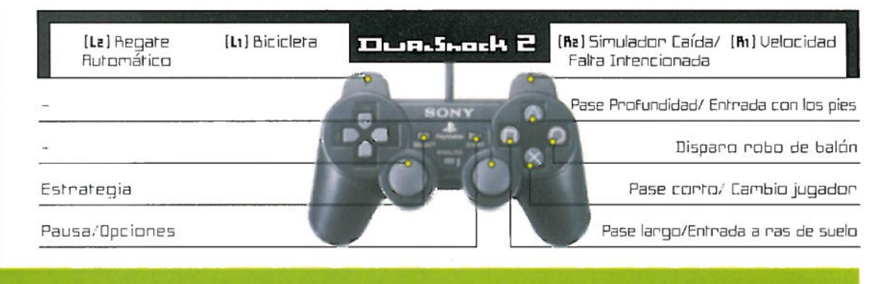
JUGADORES
Aunque las plantillas están bastante actualizadas hay algunos fallos. Por ejemplo, en el At. de Madrid aparecen los jugadores de la temporada pasada mientras que el entrenador es **Luis Aragonés**.



EQUIPOS
La oferta de equipos es realmente increíble tanto en selecciones como en clubes. La pena es que en muchos casos no se utilicen los nombres originales (el At. de Madrid es el Madrid A y el Rayo Vallecano aparece como Madrid B).

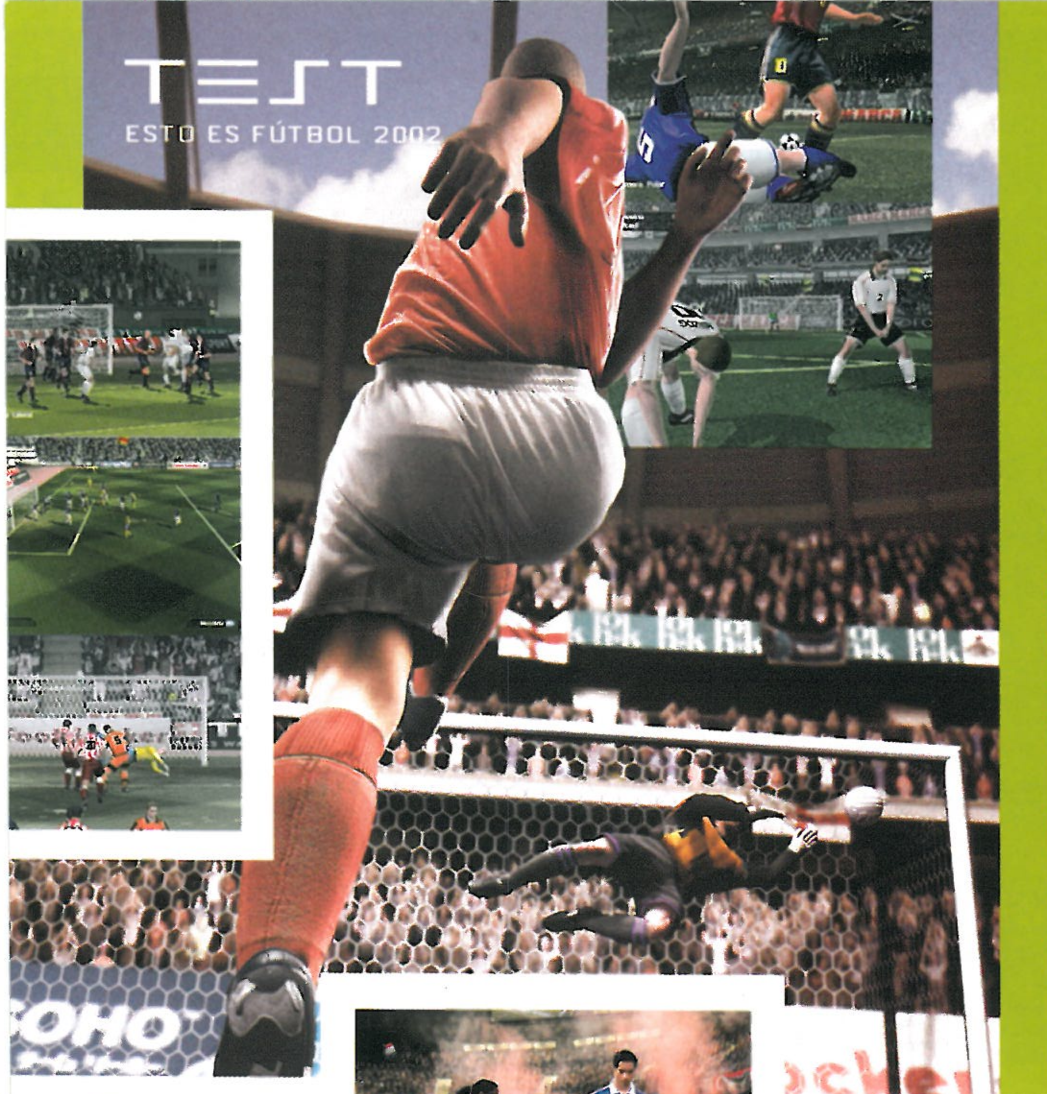


El espectacular arranque de **PS2** en el mundo del fútbol, estuvo marcado por la rápida aparición de *FIFA* e *ISS*. Ante la inminente aparición de la segunda parte de los títulos mencionados, **Sony** ha decidido anticiparse con la tercera entrega de la saga inicialmente aparecida para **PSone**. El nuevo programa mantiene algunos aspectos, como las opciones, aunque supone una ruptura total en el apartado técnico. Se sigue contando tanto con clubes como con selecciones nacionales, incluyendo casi los mismos equipos que en la última versión para **PlayStation**. En este sentido hay que destacar las 9 ligas de primera división incluidas (**Inglaterra**, **Francia**, **Bélgica**, **Alemania**, **Italia**, **Holanda**, **Portugal**, **Escocia** y **España**) junto a los principales equipos de otros países. A ellas se suma la categoría de plata de **Inglaterra** y **Francia** así como algunos equipos de segunda de otros países (en el caso español aparecen clubes como el At. de Madrid o el Salamanca). Además, vuelven a recogerse los equipos históricos, como el Real Madrid de los 50 y el «Dream Team» de **Laudrup** y compañía. Pero aquí no termina la oferta, se incluyen otros súper equipos y existe la posibilidad de crear otros a nuestro antojo gracias a un completo editor. La fidelidad en los nombres de los jugadores no se corresponde con la de los equipos, pues en muchos casos utilizan la



TBOL

una completa renovación de su saga



por << Chip & Ce >>

La saga de Sony

En 1999 apareció por primera vez *Esto es Fútbol*, como alternativa a *FIFA*. Un año después llegó la segunda parte en la que se solucionaron aspectos como el tiro de larga distancia. La tercera es la versión más competitiva.



MODO ESCUELA
Se rescatan de la última versión de **PSone** una serie de equipos escolares. Los partidos se disputan en un patio de colegio en los que los postes son sustituidos por carteras. Su aportación al juego es mínima.



ESTADIO
Han sido fielmente reproducidos once estadios de diversos países. Ninguno de ellos corresponde a clubes españoles.



COMPETICIONES
Desde un mundial a la liga de cada país aparecen recogidas en el juego. La posición final en esta última determina la participación en la Liga Europea.

Parecidos

250 Jugadores idénticos

Las características físicas de los 250 jugadores creados de forma detallada no pueden modificarse. Para los demás, es posible determinar todo tipo de aspectos, como el color de ojos o el de las botas.





<Sony sorprende con un magnífico simulador de fútbol>

ciudad de origen, volviendo a repetir uno de los defectos de las versiones para los 32 *bits* de **Sony**. En la parte técnica, aunque el grupo programador (**Team Soho**) es el mismo de las anteriores entregas, los cambios son radicales. Empezando por el sistema de control, se ha realizado una completa renovación con nuevas acciones, como los regates automáticos o la simulación de faltas. Este singular aspecto que unido a la fluidez en el desplazamiento del balón hacen que su jugabilidad se sitúe a la altura o incluso por encima de la de sus competidores. Las lógicas mejoras gráficas también son notables, destacando las secuencias cuando se interrumpe el juego, los efectos de luces y sombras, así como la textura de los terrenos de juego. Las repeticiones permiten algunas imágenes realmente increíbles. También el sonido tiene un importante papel ya que los cánticos del público han sido adaptados a cada equipo, pudiéndose escuchar gritos de «España, España» o el clásico «canta y no llores». Los comentarios de **Gaspar Rosetti**, que repite en la saga, completan un juego realmente magnífico y digno de admirar.

GRÁFICOS
Los efectos de luz y desplazamientos sólo se ven enturbiados por movimientos de cámara algo lejanos. El diseño de jugadores es increíble.
9.3



JUGABILIDAD
Se ha mejorado bastante con respecto a las versiones de PSone. Las posibilidades ofrecidas hacen que el juego sea más intuitivo.
9.2



AUDIO
La música es una mera comparsa a lo largo del juego. Destacan los comentarios de Gaspar Rosetti y los animados gritos de la afición.
EFECTOS **9.0**
BANDA SONORA **8.0**



DURACIÓN
La gran variedad de competiciones alargan la vida del juego y los 4 niveles de dificultad ayudan a que este título sea casi inacabable.
9.0













HEREDEROS DE NOSTROMO



Dirección: http://www.hnostromo.com/logic3 Ir



300 Watios PMPO.

Sistema de altavoces
3 vías Sub Woofer.

Compatibles también con,
Walkman, Discman,
Lector de CD, DVD, etc.



Control de
volumen y bajos.

Adaptador
de corriente incluido.



ALTAVOCES SOUND STATION 2







GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos,
2 juegos y 2 memorias.

DVD REMOTE CONTROL

Con puerto para Control Pad.

GAMES STATION 3

Capacidad para 12 películas/juegos
y 9 memorias.





por << Dani3po >>

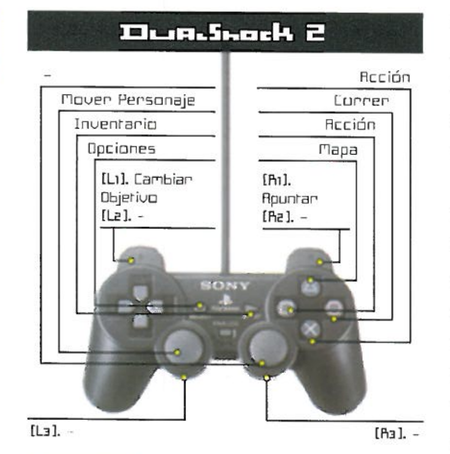
www.capcom-europe.com

RESIDENT EVIL

La saga por excelencia del survival horror llega a PS2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- HORAS DE JUEGO: ALREDEDOR DE 10
- PERSONAJES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 102 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €

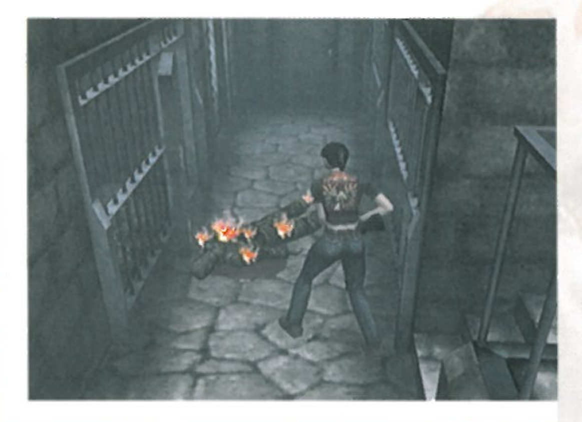


Parece que fue ayer, pero ya hace más de cinco años que el primer *Resident Evil* (*Bio Hazard* para los japoneses) aterrorizó en **PSone**. La idea de programar un juego que se basara en el suspense y el terror para crear una atmósfera que nos mantuviera en vilo y nos obligara a continuar jugando no era nueva. Lo que hicieron los genios de **Capcom** fue reinventar el concepto, al que bautizaron como *survival horror* y darle un lavado de cara a todo el apartado gráfico. El resultado fue la consecución de uno de los primeros clásicos de la consola de **Sony** y la creación de una franquicia de la que ahora nos llega el último capítulo. Para los que ya conozcáis el increíble argumento (que supongo seréis la mayoría) basta decir que la historia continúa donde la dejó *Resident Evil 2*. **Claire** sigue buscando a su hermano **Chris**, cuyas andanzas junto a **Jill Valentine** en la mansión de **Raccoon City** (protagonista a su vez de *Resident Evil 3: Némesis*) fueron relatadas en el primer capítulo de la saga. Las pistas llevan a la joven hasta las oficinas parisinas de *Umbrella* (corporación responsable de la creación del «G» y el «T-Virus» y, por lo tanto, los malvados de la historia). Allí, como muestra la impresionante secuencia de introducción, es capturada y llevada a una isla desconocida, lugar donde

Secuencias

La trama se desgrana a base de impactantes secuencias con los personajes principales

A lo largo de tu aventura te encontrarás con dos tipos de secuencias: las generadas por el propio motor del juego y las creadas a base de CGs. La diferencia entre ambas no es demasiada, cosa que deja bien claro el potencial gráfico de este título, incluso un año y medio después.



<Además de los hermanos Redfield, el jóven Steve Burnside será controlable a lo largo del juego>







Eventos



WESKER
El enigmático personaje hará acto de presencia en los momentos más inesperados del juego.



CLAIRE ESTUVO AQUÍ
Cuando controles a **Chris** visitarás los lugares en los que ha estado su hermana y verás las consecuencias de sus actos.

CODE: VERONICA X

mostrando su mejor cara y con su jugabilidad intacta



da comienzo la aventura. Cuando este título fue lanzado para la malograda consola de **Sega**, **Dreamcast**, y se anunció que se pasaría de las tradicionales 2D con fondos prerrenderizados y cámaras fijas a las omnipresentes 3D, muchos se echaron a temblar temiendo que la saga perdiera su personalidad. Nada más lejos de la realidad, ya que la tridimensionalidad del juego pasa bastante desapercibida, tanto por la calidad de los escenarios que no tienen demasiado que envidiar a los fondos en 2D, como por el uso que se hace de las cámaras. El estilo sigue siendo totalmente cinematográfico, con ángulos y encuadres que elevan la espectacularidad (a veces en detrimento de la jugabilidad). Sí, ahora la cámara se mueve, pero sólo en algunas ocasiones y sin marear en absoluto. Además, el uso de polígonos ha permitido incluir efectos de luz en tiempo real muy vistosos. Todas y cada una de las estancias del juego pueden (en algunas es necesario) ser iluminadas, ya sea con el encendedor o con los disparos de un arma de fuego. En cuanto a las diferencias gráficas entre ambas versiones (**Dreamcast** y **PS2**) hay que reconocer que son casi nulas. Quizá, las imágenes de **PS2** destaquen un poco más por la inclusión del *motion blur*, pero por lo demás son juegos idénticos en este apartado. La jugabilidad también es la misma y aunque

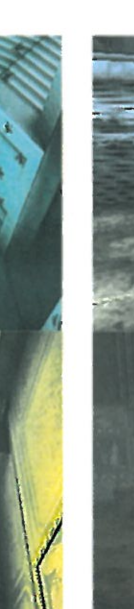


por << Dani3po >>



La riqueza de algunas estancias nos hará creer que estamos frente a fondos prerrenderizados. La cantidad de elementos que las pueblan y la iluminación en tiempo real también contribuyen a crear una atmósfera muy característica.

muchos esperaban que el sistema de control fuese mejorado (a veces desespera la lentitud con la que reaccionan los personajes) éste se ha dejado intacto. Afortunadamente, el punto fuerte del juego y de toda la saga es la acertada fórmula de exploración y acción, su subyugante trama (los hermanos **Ashford** son impagables) y su gran duración (más de diez horas de juego). Todo ello, hacen de este título la aventura más equilibrada y recomendable del catálogo de **PS2**. Para los fanáticos de la serie, se incluyen secuencias nunca vista, que añaden información a la compleja trama que viene desarrollándose desde el primer *Resident Evil*. Puede que ya no impresione tanto, sobre todo después de ver cosas del calibre de *Devil May Cry*, pero sin duda tiene un carisma y una personalidad de la que carecen la mayoría de sus competidores, más centrados en revolucionar el mercado que en enganchar al usuario, como hace este ***Code Veronica X***.





Devil May Cry

***Code: Veronica X* incluye una demo jugable**

Si queréis conocer de primera mano las excelencias de la última creación de los magos de **Capcom**, probad la *demo* que se incluye. Las aventuras de **Dante** os dejarán con la boca abierta.



GRÁFICOS

8.5 — Aunque han sido superados por otros títulos (este juego apareció originalmente hace año y medio) y ya no sorprenden, son más que dignos.



JUGABILIDAD

8.9 — El control pide a gritos un lavado de cara, aunque se compensa por la adicción que provoca su mezcla de investigación y disparos.



AUDIO

EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 9.1

La música pasa de meramente ambiental a tomar el protagonismo en los momentos álgidos. Los efectos de sonido cumplen de sobra su labor.



DURACIÓN

9.3 — Es el capítulo más largo de la serie, presenta una dificultad ajustada y un buen número de extras (como el modo Batalla).

PS2





SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 9.360 Ptas.
- ❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia para el DVD de PlayStation 2** de regalo al precio de 11.700 Ptas.

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 15.650 Ptas. Resto Paises: 19.150 Ptas.

Apellidos: ....

Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: ....C. P.: ....

Provincia: ....Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta Mando a Distancia para el DVD de PS2 disponible hasta fin de existencias.

por << Némesis >>

www.midway.com

SPY HUNTER

Otro nombre legendario que se adapta a los nuevos tiempos

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: PARADIGM ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 2
- FASES 14
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: -
- MEMORY CARD: 38 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 4.990 Ptas./30,04 €



El éxito de *Gauntlet Dark Legacy* no ha hecho sino espolear a **Midway** en su tarea de actualizar su descomunal catálogo de licencias de recreativas clásicas para adaptarlas a los nuevos sistemas. Ahora le llega el turno a una de las *coin-ops* más emblemáticas de la década de los 80, su majestad *Spy Hunter*. El legendario *arcade* de 1983 abandona el vertiginoso *scroll* vertical que le hizo famoso por un entorno tridimensional de gran suavidad y un nuevo vehículo, el G-1665 *Interceptor*, una bestia de 845 caballos de potencia, a la que no se ha olvidado incorporar todo el equipamiento de serie del *Spy Hunter* original (aceite, misiles, ametralladora) y algunas cuantas sorpresitas extra. Hoy, como hace 18 años, el tema musical de **Peter Gunn** (una de las muchas herencias que nos dejó el insustituible **Henry Mancini**) acompaña al jugador en su tarea de persecución y caza de espías, en 14 misiones repartidas a lo largo de todo el planeta. Por las imágenes, ***Spy Hunter*** podría parecer otro de tantos *arcades* de conducción, pero no te equivoques, es mucho más. Al volante del G-1665 surcarás las calles y





18 años a la caza del espía

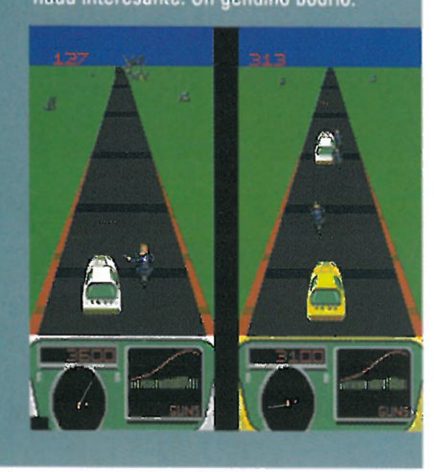
Spy Hunter (1983)

Uno de los grandes culpables de que la juventud malgastara las tardes y la paga en los salones recreativos. ¿Ha existido placer mayor que embestir contra la cuneta a los motoristas? Snif... que bonitos recuerdos.



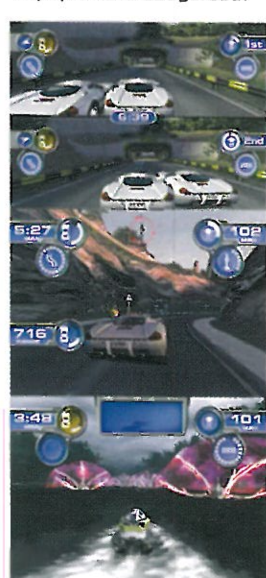
Spy Hunter II (1987)

Cuatro años más tarde, **Bally Midway** se sacó de la manga una secuela que, salvo un simpático efecto de profundidad y la opción de dos jugadores simultáneos, no ofrecía nada interesante. Un genuino bodrio.



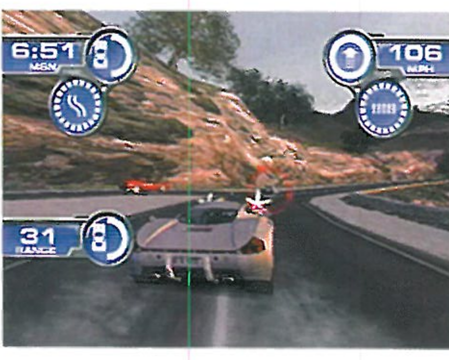


El modo dos jugadores de Spy Hunter ofrece el entrañable aliciente de poder ametrallar al rival. El pique está asegurado.



<Midway vuelve a dar en el clavo con este vertiginoso *arcade* >





autopistas de **Frankfurt**, los canales de **Venecia** o los pantanos de **Florida**, eliminando espías y cumpliendo con la misión principal y las tareas secundarias que cada fase plantea. Como suele suceder con los grandes juegos, llegar al final de una fase en ***Spy Hunter*** es fácil. El problema es cumplir safisfactoriamente con las misiones secundarias, esenciales para pasar a fases posteriores. Como en el clásico de los 80, el G-1665 se transforma en lancha nada más aterrizar sobre el agua, pero es sólo la punta del iceberg de cuanto puede ofrecer. En caso de encontrarse bajo de energía, se deshace del exceso de peso de la carrocería hasta convertirse en una veloz moto. Su trepidante desarrollo y la gran cantidad de posibilidades que encierran sus 14 fases hacen de ***Spy Hunter*** la opción ideal para aquellos usuarios de **PlayStation 2** que quieran huir del típico *arcade* de conducción y no les apetezca caer en las redes de *Twisted Metal* y similares. Esta creación de **Paradigm Entertainment** (padres de *Pilotwings* de **N64**... ¡las vueltas que da la vida!) posee muchas virtudes y casi ningún defecto, salvo el de no incorporar el juego clásico de 1983. Aunque quién sabe. En lo más intrincado de este DVD-ROM hay escondido una galería de arte, un *making of*, dos vídeos musicales de **Saliva** (un grupo muy conocido en **EE.UU.**) versionando el tema musical y muchas cosas más.

detalles



POR TODO EL PLANETA
Venecia, la Riviera francesa... las 14 fases se desarrollan en escenarios clásicos de pelis de espionaje.



MISIONES IMPOSIBLES
Para saltar a niveles superiores no sólo debes completar las misiones principales, sino todas las secundarias.



PERDIENDO ACEITE
Como en el clásico del 85, podrás soltar una cortina de aceite para desestabilizar a tu perseguidor.



3 VISTAS DIFERENTES
Spy Hunter ofrece tres distintos tipos de cámara: *standard* o trasera, trasera lejana o en 1ª persona.



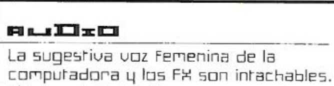
EXTRAS
Además de un *making of* y una galería de arte, el juego encierra dos vídeos musicales de **Saliva**.



GRÁFICOS
Spy Hunter no es *Gran Turismo 3*, pero tampoco lo necesitaba. Requería gráficos suaves y buena sensación de velocidad y, la verdad, los tiene.
8.6



JUGABILIDAD
A pesar de las velocidades de vértigo que alcanza G-1665, el control del juego es en todo momento intachable.
9.0



AUDIO
EFECTOS **8.5** / BANDA SONORA **9.3**
La sugestiva voz femenina de la computadora y los FX son intachables. El tema de **Peter Gunn** se presenta en 4 versiones, y la de **Saliva** es genial.

DURACIÓN
Completar todas las misiones y submisiones que ofrecen las 14 fases es una tarea de colosos, recompensada en forma de extras.
9.2

PS2





por << ThE ScOpE >>









www.acclaim.com

PARIS-DAKAR RALLY

Cuatro formas de vivir la legendaria prueba africana

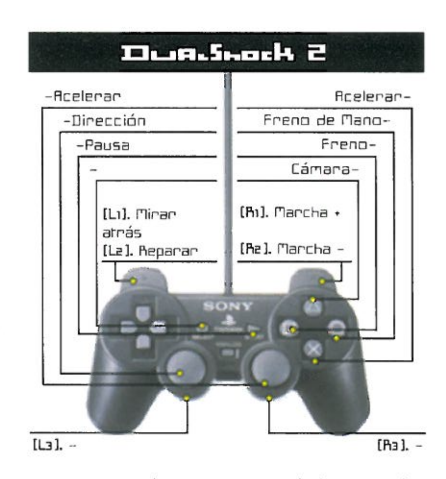
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: BROADSWORD
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CIRCUITOS: 12
- VEHÍCULOS: 24
- TEXTO-DOBLAJE: ESPAÑOL-ESPAÑOL
- MODOS DE JUEGO: 3
- MEMORY CARD: 150 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/60,04 €



El mes pasado ya os avanzamos las características de uno de los juegos más esperados debido al hecho de poseer una de las licencias más atractivas del mundo del motor, el **Rally París-Dakar**. Ya con la versión final en nuestras manos, y a pesar de tener cualidades para agradar a muchos usuarios ansiosos de vivir en sus mandos la aventura africana por antonomasia, lo cierto es que presenta también defectos difíciles de digerir. En el apartado positivo hay que destacar el esfuerzo de trasladar vehículos reales al juego (son los que de verdad participan en el *rally*), el hecho de poder jugar a 60 Hz (a ver si se acostumbran todas las compañías) y la presencia del componente de aventura. Esta última es quizá la principal cualidad del juego, ya que imitando a lo que pasa en el *rally* real, en ocasiones nos toparemos con elementos imprevistos (como zanjas, rocas o animales sueltos) y, lo que es más significativo, la pista no será tan fácil de seguir como en otros juegos similares. Esa trampa de no tener claro por dónde tenemos que ir es lo que más afectará a la hora de conducir, ya que cualquier salida de pista se penalizará con varios segundos debido a que nuestro vehículo se quedará clavado. Todo esto aporta un poco de aire fresco a un género tan manido como es el de la conducción.

Ya en el apartado negativo, sería injusto no mencionar varios defectos. En primer lugar, gráficamente es muy simple, con escenarios variados pero prácticamente vacíos (aunque la verdad es que los paisajes de esas



zonas son de esa manera), lo que sin duda resta atractivo al juego (las texturas también son bastante sosas). Pero lo más doloso desde nuestro punto de vista es el control. No sabemos la razón, pero el hecho es que es realmente complicado hacer que se siga una trayectoria recta. De

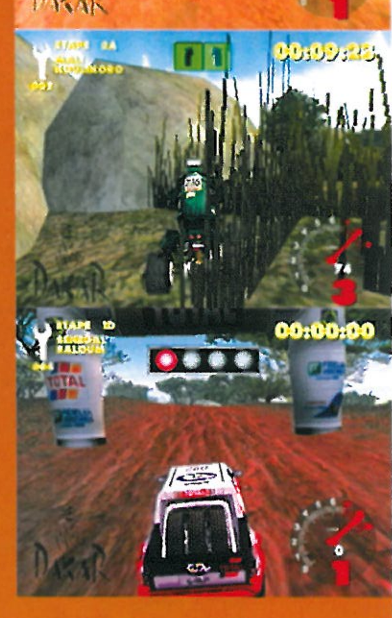
<Se han intentado trasladar todas las complicaciones del mítico rally>

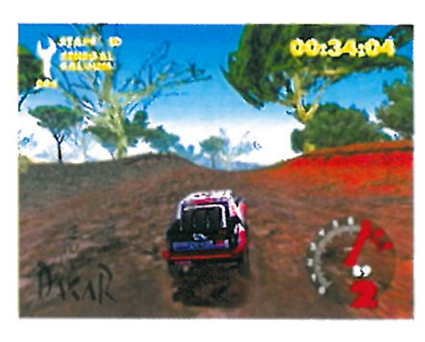
Tú eliges

Cada clase de vehículos tiene su particular forma de pilotarse

Como os dijimos el mes pasado, la forma de conducir cambiará radicalmente dependiendo de tus preferencias a la hora de seleccionar vehículo. De esta manera, la duración del juego se multiplicará por cuatro, ya que son otros tantos retos.







La base para conseguir una buena clasificación está en la mentalidad a la hora de afrontar cada tramo. Si decidimos ir siempre a fondo, acabaremos seguramente atrapados en los bordes del circuito. En Paris-Dakar Rally es tan importante acelerar como frenar para lograr el éxito.







Detalles



VISTA INTERIOR
Este tipo de perspectiva es espectacular... siempre y cuando el capó no esté suelto por un choque.



LESIONES
Tanto en las motos como en los Quads, si sufrimos un impacto fuerte el piloto quedará lesionado sobre el terreno.



ACCIDENTES
Aunque parezca mentira, es mejor sufrir accidentes (el juego nos volverá a colocar en el centro de la pista) que salirnos del trazado (perderemos mucho más tiempo).

esta manera, cada tramo será una continua sucesión de bandazos de derecha a izquierda, corrigiendo constantemente la dirección del coche. Esto, que estaría bien a la hora de hacer derrapes, resulta irritante cuando en una recta, en lugar de seguir por el centro de la pista, el control nos obliga a ir de derecha a izquierda constantemente, con el consiguiente cansancio del jugador. Por causa de esto, las salidas del trazado estarán a la orden del día, y como ya hemos comentado, si esto ocurre nos quedaremos prácticamente inmóviles independientemente del tipo de terreno que estemos pisando. Además, a esto hay que unir la facilidad de tener vuelcos, lo que convierte a ***Paris-Dakar Rally*** en un título exigente. Sólo si se presta tanta atención al freno como al acelerador se podrán lograr resultados mínimamente satisfactorios. Además de los 24 vehículos reales y los 12 escenarios distintos por donde discurre la carrera, hay que destacar la posibilidad de averiar el coche (y el tener que elegir entre arreglarlo o continuar prescindiendo de la totalidad de prestaciones), y la siempre interesante opción de hacer reglajes en la mecánica del coche.



GRÁFICOS
7.9 Los escenarios están muy vacíos en comparación con otros juegos de coches. El engine que los mueve peca además de cierta brusquedad.



AUDIO
EFECTOS **8.5**
BANDA SONORA **8.5**
Las instrucciones del copiloto están dobladas al castellano, y la banda sonora es totalmente apropiada, tipo «danza de los siete velos».



JUGABILIDAD
7.7 El control de los vehículos, que obliga a estar siempre corrigiendo la trayectoria, acaba irritando y cansando al jugador.



DURACIÓN
8.3 El hecho de tener que adaptarnos a cuatro formas distintas de conducir es la principal baza jugable de este juego.





por << De Lúcar>>

PlayStation 2

www.es.scee.com

TWISTED M

El veterano de los juegos de acción sobre ruedas mantiene

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.A.
- DESARROLLADOR: INCOGNITO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- CIRCUITOS +20
- VEHÍCULOS 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 80 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €



Esta veteranísima saga del motor y el disparo, que nació casi al mismo tiempo que **PSone**, hace ahora su debut en **PS2** con una versión bastante digna pero, y eso es lo malo, nada innovadora. Los que seguimos *Twisted Metal* desde sus inicios pensamos que en **PS2** se vería el verdadero potencial, pero nos hemos quedado a mitad de camino. En parte es lógico que no haya muchas modificaciones ni sorpresas si tenemos en cuenta la trayectoria de *TM*. Tradicionalmente, este título sólo ha tenido aceptación en el mercado americano y allí se han vendido una entrega tras otra sin que entre ellas hubiera otros cambios que la localización de los escenarios o retoques en los vehículos y armas. Los programadores han debido pensar que si funcionó antes, ahora que la calidad gráfica y técnica es muy superior la cosa debe ir mucho mejor.
Si no fuera por el evidente salto tecnológico entre ambas consolas, ***Twisted Metal: Black*** para **PS2** no sería muy distinto del resto de

DUALSHOCK 2

-Acelerar/Frenar
-Dirección
-Pausa
-Cámara
[L1]. Selección de Armamento
[L2]. Disparo
Giro Cerrado-
Acelerar-
Freno-
Vista Atrás-
[R1]. Selección de Armamento
[R2]. Metralleta
[L3]. -
[R3]. -Turbo



Aunque con algunos vehículos pueda parecer un suicidio (por la diferencia de tamaño y peso), embestir a nuestros rivales puede ser una forma eficaz de acabar con ellos.

Claves



RESTAURADORES
Aunque sea un poco cutre, pelea siempre cerca de ellos. Sólo se pueden usar tres veces. Dosifícalos bien.

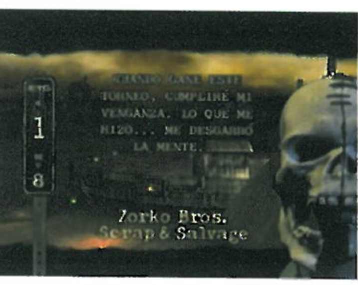


JEFES
Cada uno tiene su propio Talón de Aquiles... aunque a veces no lo parezca.



VEHÍCULOS
Acabar el juego con algunos de ellos es complicado, pero la mayoría cumplen.





<Totalmente fiel a la idea original de PSone, sólo ha ganado en espectacularidad gráfica>





En los escenarios más grandes será fundamental no alejarse demasiado de los lugares donde esté situado la plataforma restauradora.

Modo Multiplayer

Por las características de *TM: B*, este modo será el más jugado

Aunque el modo individual puede parecer el punto más fuerte del juego, la opción para varios jugadores seguro que se convertirá en vuestra favorita en muy poco tiempo. La «mala leche» humana es siempre mucho más divertida que la inteligencia artificial de los rivales. Los piques prometen.



ETAL: BLACK

su indómito espíritu y toda la espectacularidad

Twisted Metal de **PSone**. Comparten, a grandes rasgos, la misma mecánica, el mismo esquema y casi los mismos modos de juego. Básicamente, se trata de intentar salir con vida de un enfrentamiento desigual contra un enemigo muy superior en número y con la única ayuda de un arsenal variado pero muy escaso. Acción total y movimiento constante son sus principales características para mantenernos pegados al mando. Aunque esos ingredientes ya los hemos visto en otros juegos, por ejemplo en *Vigilante 8*, ***Twisted Metal: Black*** posee bastante más ritmo, más intensidad en las batallas y más inteligencia y agresividad en los rivales. La dificultad es, en su nivel más sencillo, bastante exigente y sólo un planteamiento tan socorrido y cobarde como el «golpear y salir pitando» puede darnos algunas posibilidades más de sobrevivir. Aún con todas las precauciones, rara será la partida en que no caigamos en una encerrona mortal. Resumiendo, un juego lleno de acción y velocidad, sencillo en su planteamiento, complejo en su ejecución y que a veces puede ser muy confuso. Entretenido pero no lo suficientemente como para compensar sus carencias.



Salvo unas pocas armas inteligentes (vamos, que buscan a los contrarios), el resto de nuestro arsenal dependerá de nuestra habilidad y puntería... por desgracia.

PS2



GRÁFICOS — 8.6
Algunos escenarios y vehículos son impresionantes pero también los hay cutres y muy rácanos en dimensiones. Aún así, es lo mejor del juego.

JUGABILIDAD — 8.1
La dificultad es elevada y a veces la confusión es total. Al principio más de uno creerá que es una diana móvil. Paciencia, todo pasa.

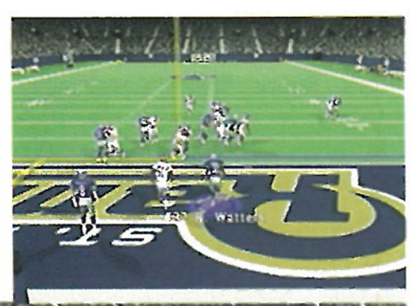


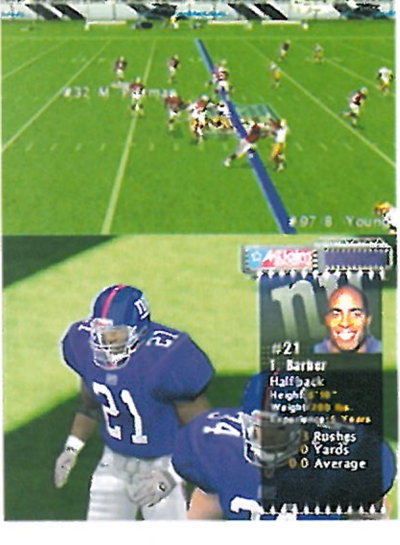
AUDIO — EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 8.0
Los efectos especiales son poco sofisticados y originales. La banda sonora pega para un juego de acción aunque es un poco machacante.

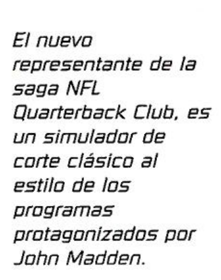
DURACIÓN — 8.4
Aunque el esquema es prácticamente el mismo durante todo el juego, acabárselo con todos los personajes nos llevará mucho tiempo.



por <<Chip & Ce>>









El nuevo representante de la saga NFL Quarterback Club, es un simulador de corte clásico al estilo de los programas protagonizados por John Madden.



Detalles

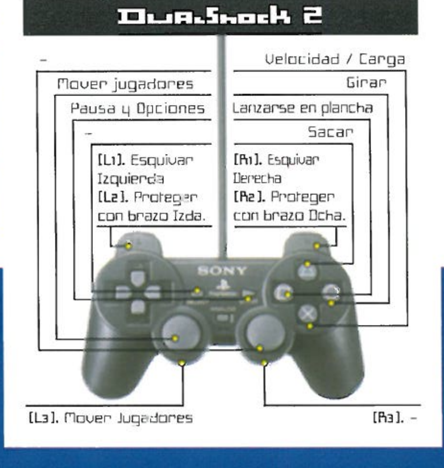


QUARTERBACK CHALLENGE
Como es tradicional en la saga de **Acclaim** se incluye un modo en el que los *quarterback* se enfrentan a varias pruebas de habilidad, como carreras, saltos y puntería en los lanzamientos.



MANAGER
Este modo editor permite crear jugadores y realizar traspasos, además de poder determinar todo tipo de protección para los deportistas.

DualShock 2



www.acclaim.com

NFL QB CLUB 2002

Acclaim hace la competencia a EA con el nuevo NFL QB Club

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COMPETICIONES: 3
- EQUIPOS: NFL
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 61 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €



Durante muchos años el mundo del fútbol americano se ha repartido entre dos grandes sagas, por un lado *Madden* (**Electronic Arts**) y por otro *NFL Quarterback Club* (**Acclaim**). Cuando está a punto de llegar la segunda parte del programa de **EA**, la aparición de ***NFL QB Club 2002*** supone la reproducción de esta pugna en **PlayStation 2**. El nuevo título presenta los equipos de la NFL como protagonistas, aunque no se incluyen a los recientemente formados *Houston Texas*. La reproducción de los jugadores es bastante buena, aunque en el escenario no llega a la altura conseguida por su competidor. En cuanto al sistema de juego, destaca la sencillez para realizar jugadas de pase mediante el tradicional sistema de iconos automáticos para señalizar al receptor. Dentro de las opciones, además de la habitual temporada y de los *play offs*, se incluye el denominado *Quarterback Challenge*. En el mismo, ya aparecido en otras entregas, se recogen una serie de pruebas de habilidad muy renovadas. En resumen, el nuevo programa se encuentra en la misma línea de *Madden 2001*, aunque el apartado gráfico hace que la balanza se incline por el título de **Electronic Arts**.



GRÁFICOS — 8.5
La reproducción de los jugadores es buena aunque el entorno no está tan logrado. Las condiciones atmosféricas no están muy logradas.



JUGABILIDAD — 8.9
Será fácil lograr buenas jugadas desde el principio gracias al sencillo control. El menú de seleccion de jugadas es un poco confuso.



AUDIO — EFECTOS 8.1 / BANDA SONORA 8.5
La música está en la línea de la saga. Los comentarios, sólo disponibles en inglés, son buenos aunque el ambiente del público es bastante frío.





DURACIÓN — 8.9
Todos los juegos deportivos, incluido éste, que contienen temporadas completas dan opción a muchas horas de juego.

PS2



¡SORTEAMOS!

5 LOTES de 1 RELOJ STORM + 1 JUEGO + 1 BANDA SONORA de Ministry of sound + 1 CAMISETA

5 LOTES de 1 JUEGO PROMOCIONAL + 1 BANDA SONORA de Ministry of sound + 1 CAMISETA

Acclaim STORM



ACCLAIM y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de 10 lotes con fabulosos premios de XGIII Extreme G Racing. Para conseguir uno, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de noviembre con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O´Donnell 12, Madrid 28009. No olvides indicar en el sobre «Concurso XGIII»

«CONCURSO XGIII»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Prensa, drogas y rock & roll

Casi famosos

¡Multiplícate por cero!

Los Simpson

(1ª temporada)

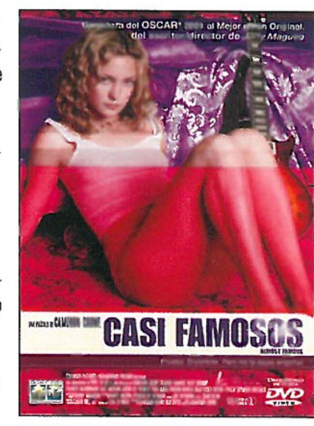





por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>



William es un adolescente superdotado que además de atravesar el escabroso momento de la pubertad, debe hacerlo a principios de los 70 vigilado de cerca por una hipocondríaca madre (**Frances McDormand**) que pretende hacer invisible, para su hijo, el mundo del sexo fácil y las drogas de moda. A **William** le apasiona escribir sobre música y se embarca en la tortuosa búsqueda de la verdadera personalidad de un grupo de moda que empieza a despuntar, los *Stillwater*. Para ello, deberá conseguir una entrevista a corazón abierto con el líder de la banda, un tal **Russell** (**Billy Crudup**), lo que le dará una oportunidad en la redacción de la prestigiosa publicación *Rolling Stone*. El director y escritor del guión, **Cameron Crowe**, utiliza su experiencia personal en el mundo de los medios especializados en música, lo que se nota a la hora de los diálogos, las críticas y los comentarios que componen un contexto perfectamente delimitado al año 73, fecha en la que se desarrolla la acción. Otro elemento ideal del atrezzo temporal de la película lo aporta la banda sonora, setentona total. **I.G.**





Como no podía ser menos, menús animados con las mejores imágenes de la cinta.



El making of de los extras cuenta con las declaraciones del actual editor de Rolling Stone.



El fenómeno fan es un punto importante de la historia. Realidad que aún sigue estando de actualidad.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

El «agua mineral» (*Stillwater*) más cañera, nos deja un vídeo musical titulado *Fever Dog*. Además, un trailer de cine, un extenso *making of*, artículos ya clásicos de la prestigiosa revista *Rolling Stone*, notas de producción para saciar cualquier curiosidad y las filmografías más interesantes del reparto y el equipo encargado de la producción.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

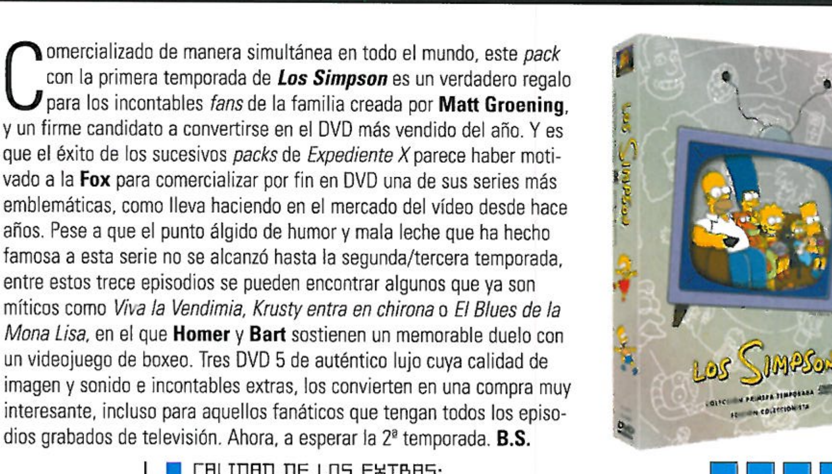
PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

Columbia ha cuidado hasta los extras, subtitulándolos en *Dolby Digital* en castellano para que a los que se nos oxida el inglés, podamos disfrutar también de todos los contenidos adicionales. La historia está bien hilvanada y a pesar de extraer una parcela muy explotada de la historia de la música, consigue hacer un nuevo encuadre.

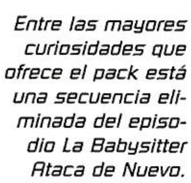



Comercializado de manera simultánea en todo el mundo, este *pack* con la primera temporada de ***Los Simpson*** es un verdadero regalo para los incontables *fans* de la familia creada por **Matt Groening**, y un firme candidato a convertirse en el DVD más vendido del año. Y es que el éxito de los sucesivos *packs* de *Expediente X* parece haber motivado a la **Fox** para comercializar por fin en DVD una de sus series más emblemáticas, como lleva haciendo en el mercado del vídeo desde hace años. Pese a que el punto álgido de humor y mala leche que ha hecho famosa a esta serie no se alcanzó hasta la segunda/tercera temporada, entre estos trece episodios se pueden encontrar algunos que ya son míticos como *Viva la Vendimia*, *Krusty entra en chirona* o *El Blues de la Mona Lisa*, en el que **Homer** y **Bart** sostienen un memorable duelo con un videojuego de boxeo. Tres DVD 5 de auténtico lujo cuya calidad de imagen y sonido e incontables extras, los convierten en una compra muy interesante, incluso para aquellos fanáticos que tengan todos los episodios grabados de televisión. Ahora, a esperar la 2ª temporada. **B.S.**





Entre las mayores curiosidades que ofrece el pack está una secuencia eliminada del episodio La Babysitter Ataca de Nuevo.



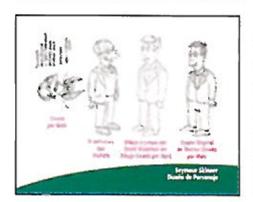


El mayor acierto de Fox: subtitular al castellano los comentarios de Groening.

El tercer DVD 5 incluye un interesante documental acerca del fenómeno Simpson.



La mayor joya para coleccionistas: cortos del Show de Tracey Ullman.



Además de una animática, el pack ofrece bocetos y algún que otro Easter Egg.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Guiones originales de episodios como *Bart, el General*, comentarios subtitulados al castellano de **Matt Groening**, **James L. Brooks** y el resto del equipo, escenas inéditas, bocetos animados (animática), un documental, *clips* en otros idiomas y lo mejor: los cortos originales del *Show de Tracey Ullman* donde nacieron los personajes.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés. Subtítulos en castellano para los comentarios.

TIPO DE DVD: 3 DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 7.495 Ptas. / 45,04 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

A la incontestable calidad de ***Los Simpson*** (hoy por hoy la mejor serie que se puede ver en televisión), este *pack* ofrece elementos de gran interés, como por ejemplo los extractos del *Show de Tracey Ullman*, una serie emitida hace más de 10 años por TVE. Un nuevo acierto de **Fox**, a la que suplicamos un *pack* de *Futurama* en DVD.

COLECCIÓN STANLEY KUBRICK
RESTAURADA Y REMASTERIZADA DIGITALMENTE

STANLEY KUBRICK
2001: una odisea del espacio

2001: Una Odisea del Espacio

Warner nos trae las mejores películas del genio de **Kubrick** y entre ellas hemos elegido una de las más inquietantes. Habrá que seguir el recorrido de un monolito en su desplazamiento espacio-temporal y podremos, quizá, comprender en algo de dónde venimos o qué somos. En ***2001***, **Kubrick** ya ensayaba el tema de la máquina inteligente en los circuitos del impresionante computador HAL. Pero finalmente ha sido **Spielberg** el que ha rematado su proyecto sobre *Inteligencia Artificial* recuperando sentimientos parecidos a los que retrataba **Scott** en *Blade Runner* con los replicantes. Una película que sigue asombrando. **I.G.**











Cualquier dato extra que queramos tener sobre este impresionante despliegue de arte cinematográfico, con la figura de Kubrick como protagonista, lo podemos resolver en la página web de Warner.com

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Warner ofrece una versión especial por 3.000 ptas. más (18 E) con un libro de la película, un fotograma y la banda sonora (para disfrutar de lo mejor de **Strauss**) en CD. Pero lo que es el DVD no trae más que un trailer cinematográfico, aunque hay que decirles que con o sin libro, la película está restaurada y remasterizada digitalmente.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español e inglés. Ambos en 5.1.
Subtítulos: español, inglés, portugués, hebreo, polaco, griego, checo, turco, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Warner Home Video**

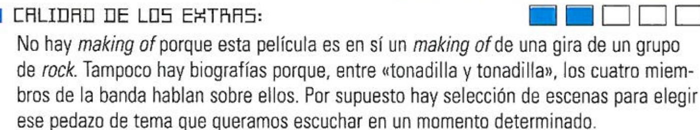
■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

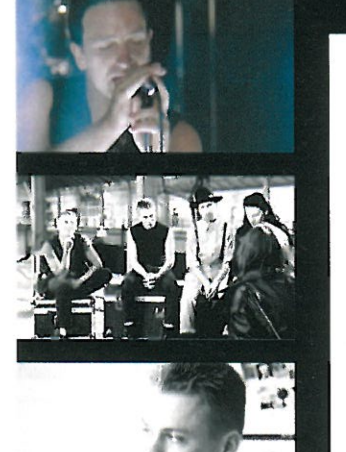
■ VALORACIÓN: ■■■■■

Después de 33 años que han pasado desde el rodaje, los oscarizados efectos especiales aguantan el tirón, de modo aún más digno, gracias al formato digital. El guión que elaboraron **Kubrick** y el autor de la novela en la que se basa la historia, **Arthur C. Clarke**, sigue haciéndonos pensar, una y otra vez, el sentido de la vida.



U2 Rattle & Hum





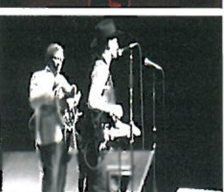






SUBTÍTULOS





B.B. King no sólo ha tocado con Raimundo Amador. When Love Comes to Town es un ejemplo de cómo le lucen a Bono las letras cuando las cantan otros.

U2 ha pasado unos meses en las nubes gracias a su gira *Elevation Tour*. Pero para sus seguidores, el descubrimiento de su talante como grupo «espectáculo» en las giras, surgió allá por los 80 gracias a la presentación en directo de su álbum *The Joshua Tree*. El resultado fue tan bueno que generó un nuevo disco y una película de esas que se estrenaban en los cines. Ahora esa película se edita en DVD siendo un complemento indispensable para sus *fans*. Se incluyen 11 canciones en directo que echamos de menos en el doble vinilo de *Rattle And Hum* o en las 17 canciones de la edición en CD, entre ellas *With or Without U*. **I.G.**

U2
RATTLE AND HUM
WIDESCREEN DVD COLLECTION

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

No hay *making of* porque esta película es en sí un *making of* de una gira de un grupo de *rock*. Tampoco hay biografías porque, entre «tonadilla y tonadilla», los cuatro miembros de la banda hablan sobre ellos. Por supuesto hay selección de escenas para elegir ese pedazo de tema que queramos escuchar en un momento determinado.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés 5.1 e inglés Dolby Surround.
Subtítulos: inglés, croata, francés, griego, hebreo, árabe, búlgaro, holandés, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Paramount**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

A pesar de los pesares, el VHS no nos traía la calidad de imagen y, sobre todo, de sonido que necesita una película de este tipo. Ahora es la oportunidad de tener imagen y sonido en un solo disco a la altura de las circunstancias. **Bono** y su banda ganan en este ejercicio de luz en las secuencias de blanco y negro, y color en tal formato.













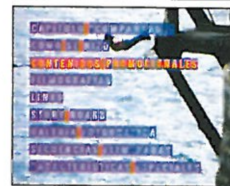

No Te Fallaré







El DVD permite disfrutar de un nuevo montaje que ahonda en la relación Luismi/Sara.



No Te Fallaré ofrece un DVD 9 dedicado en exclusiva para los incontables extras...



...entre ellos un episodio especial de Compañeros relacionado con la serie Policías.

Llega a las tiendas el que es posiblemente el DVD de factura nacional más trabajado de la corta historia de este formato. El éxito de la serie de TV *Compañeros* tuvo su continuación en esta secuela cinematográfica, segunda película más taquillera del año, que llega ahora al DVD en una cuidadísima edición supervisada por su director. El filme, claramente destinado a los seguidores de la serie, sorprende por sus grandes medios técnicos y cuenta con la colaboración de actores de la talla de **Sancho Gracia** y **Fernando Guillén Cuervo** que acompañan a los televisivos **Quimi** y **Valle** y al resto de ex-alumnos del Azcona. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
El DVD más espectacular jamás producido en **España**: trailer, entrevistas, escenas eliminadas, *making of*, comparación de *storyboards*, galería fotográfica, diseño del cartel, dos *videoclips*, imágenes del estreno, un episodio especial de la serie de TV *Compañeros* y la posibilidad de ver el filme con un nuevo montaje y mayor metraje.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1.
Subtítulos: inglés y castellano para sordos.

TIPO DE DVD: 2 DVD (un DVD 5 y un DVD 9)

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Hay que agradecer y mucho a los productores de ***No Te Fallaré*** y sobre todo a su director el que hayan preferido hacer un filme digno y con medios en lugar de un episodio inflado de la serie de TV. Los seguidores de *Compañeros*, una verdadera legión, disfrutarán como posesos con esta película y sus incontables extras.

Entrevista con Manuel Ríos San Martín

Director de NO TE FALLARÉ

P: ¿Has tenido parte activa en la producción del DVD?
R: Sí, mucha. Desde el principio teníamos claro que la peli iba a tener un DVD interesante. **Víctor Picatoste**, el responsable del *making of*, ha hecho algo distinto a lo que suelen ser los *making of* de las películas españolas, en las que no hace más que salir un tío «rajando». Hemos intentado hacer un *making* dinámico, teníamos muchas imágenes de todo. Recopilamos una gran cantidad de material, lo que normalmente no se hace, pensando en el DVD. Hemos colaborado todos en su elaboración.

P: ¿Cuánto tiempo os ha llevado la producción del DVD?
R: Bastante. Primero hicimos un pequeño *making*, un «megapromo» de la película que se emitió en Antena 3. Tuvo muy buena audiencia, cerca de un 26%. Lo trabajamos muchísimo. Se estuvo montando cerca de diez días, a ocho horas por día. A posteriori, se hizo otro *making* más explicativo, cerca de 40 minutos y es el que se incluye en el DVD. Una cosa que omitimos y logramos incluir fue un capítulo de la serie. Un especial que mezclaban dos series, *Compañeros* y *Policías*, el capítulo con más audiencia que hemos tenido. Hicimos un nuevo montaje de él. Originalmente duraba hora y 20 minutos y lo hemos dejado en 51 min., con un montaje muy especial, muy cinematográfico, centrándonos sólo en la trama policial, la del secuestro del colegio.

P: ¿Te hubiera gustado incluir una pista de audio tuya comentando la película, como suele incluirse en otros DVD?
R: Me parecería un pelín pedante. Entiendo que en un DVD como *Torrente*, lo pueda hacer **Santiago Segura** porque tiene mucha gracia, pero hacerlo en serio sólo se puede hacer de algunas secuencias, pero de toda la película... Otra cosa que hemos hecho para el DVD y que a los seguidores de la serie les va a interesar mucho, es que como la película nos quedó un poquito larga, en su momento eliminamos entera una trama, la historia entre **Sara** y **Luismi**, algo que se cuenta en la película pero que te deja una expectativa que no se resuelve. Hemos añadido una segunda versión de la película, con 12 minutos más, con eso que falta.

P: Uno de los aspectos que suelen fallar en determinados DVD de factura española es el sonido. ¿Habéis prestado atención especial a este aspecto?
R: Agradezco mucho a Antena 3 y a **Globo Media**, porque creo que se podía haber hecho una película cutrecilla, aprovechando los protagonistas y la serie que es conocida, pero la película ha costado más de 500 millones, y se ven. La calidad se ve. Tiene una fotografía muy buena. Dentro del DVD hay un apartado hablando de los medios que se han empleado. Hemos utilizado un helicópteros con *wescam*, traído de **Inglaterra** y de los que sólo hay dos en toda **Europa**. Hay *steadycam* por todos lados, gruas de todos los tamaños y alturas. La película, en imágenes es espectacular y el sonido, nos lo hemos currado. Hemos tenido cerca de un mes de montaje de sonido, lo que para una película española es impensable. Es un aspecto que quisimos cuidar desde el principio.

P: Dado el éxito de la serie, ¿se os ha pasado por la cabeza comercializarla en DVD? Como ha sucedido con otras como *Expediente X* o *Los Soprano*
R: Me encantaría. El otro día comentamos esa misma idea con los guionistas de aquí. Quién sabe.








The Paper



The Paper es quizá, junto a *Night Shift*, la mejor película del antiguo niño prodigio reconvertido en director **Ron Howard**. No es *Luna Nueva* de **Billy Wilder**, pero esta historia sobre las 24 horas en la vida de un periódico se ve con interés y goza de un reparto envidiable encabezado por **Michael Keaton** y **Robert Duvall**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Desgraciadamente sólo ofrece filmografías y unas notas de producción. Ni siquiera un triste trailer.

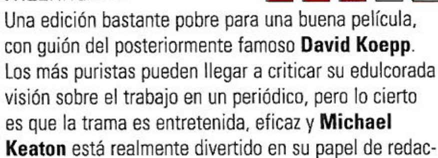
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano Surround, inglés Surround...
Subtítulos: inglés, francés, alemán, búlgaro, checo, danés, portugués, sueco... todos menos castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□



Una edición bastante pobre para una buena película, con guión del posteriormente famoso **David Koepp**. Los más puristas pueden llegar a criticar su edulcorada visión sobre el trabajo en un periódico, pero lo cierto es que la trama es entretenida, eficaz y **Michael Keaton** está realmente divertido en su papel de redactor jefe adicto al trabajo y la Coca-Cola.

Una Cara con Ángel



Hepburn y **Astaire**, reunidos bajo la batuta del maestro **Stanley Donen** y música de **George Gershwin**. Tal combinación podría haber dado el más grande musical del siglo. Aunque al final no llega a tanto, ***Una Cara con Ángel*** posee un innegable encanto, así lo demuestran sus 4 nominaciones a los Oscar de 1957. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Trailer de cine, galería de fotos y un interesante documental: **Paramount** en la década de los 50 (subtitulado al castellano).

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano mono, francés mono, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, croata, griego, hebreo, italiano, portugués, esloveno.

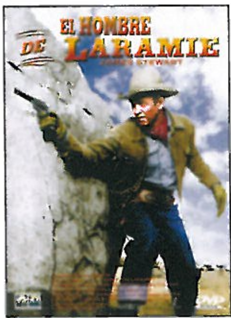
TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
No abundan las ocasiones de ver al genial **Fred Astaire** en DVD, por lo que debemos alegrarnos de que **Paramount** haya decidido lanzar esta comedia musical y de una forma tan exquisita, con una galería de fotos, un documental, y lo que es mejor, con subtítulos en castellano para las canciones. Los *fans* de los musicales sabrán agradecerlo.

El Hombre de Laramie



Uno de los *Western* más legendarios de **Anthony Mann**, en el que volvió a contar con **James Stewart** en el papel del héroe, un tanto sombrío. No en vano, su única motivación es buscar y vengarse de los asesinos de su hermano. La fotografía, maravillosa y el guión, espléndido. Una verdadera obra maestra. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Aunque los extras no son muy numerosos, incluyen dos verdaderas rarezas tratándose de un filme de 1955: el cartel y el trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés... (todos mono).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, portugués, polaco, checo, húngaro, turco, danés...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
En un septiembre particularmente afortunado para los amantes del *Western* (**Columbia** comercializa este mes además *Alvarez Kelly* y *El Oro de Mackenna*), tenemos la oportunidad de disfrutar una de las mejores películas de **Anthony Mann** en el glorioso *Cinemascope* original. Si te gustan las pelis de vaqueros no deberías perderte esta bajo ningún concepto.

Historia de un Soldado



Justo antes de que **EE.UU.** entre en la Segunda Guerra Mundial, un sargento negro es asesinado. En **Louisiana** los afroamericanos no tienen muchas opciones de progresar y lo que nadie se imaginaba es que el que fuera a investigar el asesinato, fuera un capitán incluso más oscuro de piel que la víctima. Que tiemblen los *WASP*. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
La película no contiene extras, tan sólo la selección de escenas. Se podrían haber aprovechado las 5 nominaciones a los Oscar de 1985.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, francés y alemán (en mono). Inglés (Dolby Surround) e italiano (estéreo).
Subtítulos: inglés, francés, alemán, portugués...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Película muy correcta, formalmente hablando, cuyos *flashbacks* nos dejan ver su origen. Basada en una obra de teatro de **Charles Fuller**, la fuerza reside en los diálogos y las averiguaciones que hace con sus inquisitivas preguntas el Capitán Davenport (**Howard E. Rollins Jr.**). Entre los actores secundarios, comenzaba a despuntar un joven **Denzel Washington**.

El Coleccionista de Amantes



Terror juvenil, que no adolescente, ya que el malvado de la cinta ataca a chicas universitarias. Hasta que da con una mofletuda (del 97) **Ashley Judd**. Quien analiza la mente criminal es **Morgan Freeman**, que repite como investigador en *La hora de la araña*. **Cary Elwes** regresa de secundario. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Por supuesto la selección de escenas y un trailer de cine. Uno de esos *thrillers* de última generación para disfrutar del suspense que evita interrupciones.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas:inglés, francés, italiano, español (5.1).
Subtítulos: inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, esloveno y español.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
De nuevo el DVD se eleva como más que acertada alternativa a la programación de televisiones en abierto o el reiterado fútbol en otras cadenas de pago. Ver una película entretenida, sin cortes publicitarios y disfrutando de una buena calidad en imagen y sonido. Lo único, la dejadez a la hora de aprovechar el espacio para los extras que ofrece el formato digital.

Emma



Emma (**Gwyneth Paltrow**) es una engreída niña rica que se cree que esto del amor es como ir de trapos en tiempos de rebajas y combinar colores con estampados. Trata de hacer de Celestina y será la pobre **Harriet** (**Toni Collette**) la que sufra las consecuencias de la ignorancia, sobre el género humano, de **Emma**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Esta deliciosa comedia romántica de época cuenta con *making of*, trailer, y biofilmografías. Podremos disfrutar de la estupenda fotografía y el fino vestuario.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (5.1), inglés y catalán (estéreo).
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

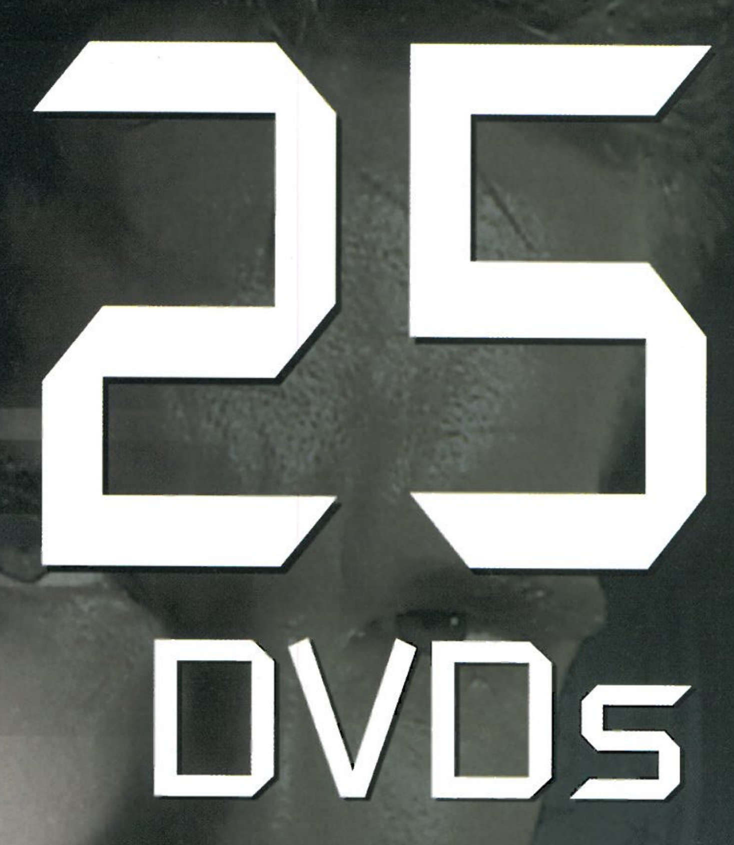
PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
La fotografía de los verdes prados ingleses bien merecía el tratamiento digital con un ratio de 1.85: 1. En esta historia de mucho diálogo «finolis» y delicado, reconocerán a la australiana **Toni Collete** que parece que sigue teniendo problemas con las bodas desde que comenzara a ser famosa con *La boda de Muriel*. Al menos en *El Sexto Sentido* tenía un sol de hijo.

sorteamos







DVDs

Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una de las 25 películas en DVD de Mentiras Arriesgadas. Para conseguirla, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de Noviembre a la siguiente dirección:
PlayStation 2 Revista Oficial,
Calle O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre:
«Concurso MENTIRAS ARRIESGADAS»

«CONCURSO MENTIRAS ARRIESGADAS»

Nombre...

Apellidos...

Teléfono.. **Edad**.......................................

Dirección...

Población.............................. **Provincia**.. **Código Postal**.................................



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





El próximo 11 de octubre se estrenará en España el musical Moulin Rouge. Protagonizada por Nicole Kidman y Ewan McGregor, esta fantasía bohemia está ambientada en el París de los últimos años del siglo XIX. Todo apunta a que estamos ante uno de los filmes del año, y en PS2RO, siempre atentos a nuestros lectores, tenemos el gusto de presentarles a...

En 1996, el director **Baz Luhrman** realizó una provocativa versión del clásico de **William Shakespeare** *Romeo y Julieta*. Protagonizada por **Leonardo Di Caprio** y **Clare Danes**, obtuvo un sobresaliente éxito de taquilla y provocó airadas disputas entre los críticos cinematográficos, que se manifestaron o bien abierta y apasionadamente partidarios del filme, o bien radical y frontalmente opuestos al mismo. Complacido, al parecer, con la experiencia, **Luhrman** reaparece en 2001 con el musical ***Moulin Rouge*** nada menos que dispuesto «a cambiar de nuevo la Cultura Pop». Para ello, se ha rodeado de un relumbrante equipo de estrellas de la música y el 7º Arte para celebrar las grandes canciones del S. XX a través de la historia del decadente cabaret parisino. La nómina de participantes en la película es realmente mareante: **David Bowie**, **Bono**, **Beck**, **Christina Aguilera**, **Plácido Domingo**, **José Feliciano** y **Fat-**

Las chicas de Mo

Varios

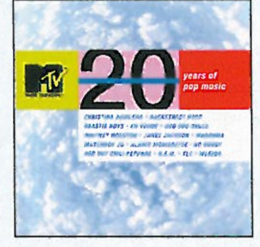


■ TÍTULO: **PRIVILEGE IBIZA**

■ COMPAÑÍA: **VALE MUSIC**

Desde la discoteca **Privilege** de **Ibiza** (isla que se ha convertido en la «tierra prometida» de los amantes de la música *Dance* electrónica), nos llega este triple álbum, conteniendo una amplia selección de las canciones que han abarrotado las pistas de baile ibicencas durante el pasado verano. Genuino *Balearic Sound* de fácil y agradable escucha, fundamentado en el *House* playero de inspiración latina (fantástico ese *Agua Do Mar* de **Key The Es**), aderezado con gotas de *Trance* y una pizca de *Dub*. Una sesión a cargo del **DJ Cesar Del Río** completa esta compilación, especialmente indicada contra depres post-vacacionales.

Varios

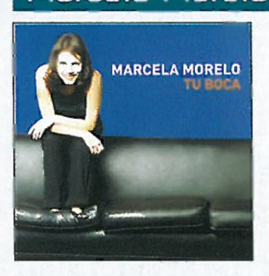


■ TÍTULO: **MTV, 20 YEARS OF POP MUSIC**

■ COMPAÑÍA: **WARNER MUSIC**

Difícil tarea la que tenían ante sí los responsables de la **MTV** a la hora de seleccionar las 15 canciones reunidas en este álbum conmemorativo de los 20 años de emisión de la que ya es considerada la TV musical por excelencia. Difícil porque la variedad de estilos y tendencias musicales en estas últimas dos décadas ha sido prácticamente infinita. Finalmente se ha optado por la apuesta sobre seguro. 33% de *Rock* (**R.E.M.**, **Red Hot Chili Peppers**, **Weezer**), 33% de *Funk* (**TLC, En-Vogue, Whitney Houston**) y 33% de *Pop* (**Madonna**, **Backstreet Boys**, **Christina Aguilera**). Un cocktail tan ligero y entretenido como la propia **MTV**.

Marcela Morelo



■ TÍTULO: **TU BOCA**

■ COMPAÑÍA: **BMG-RCA**

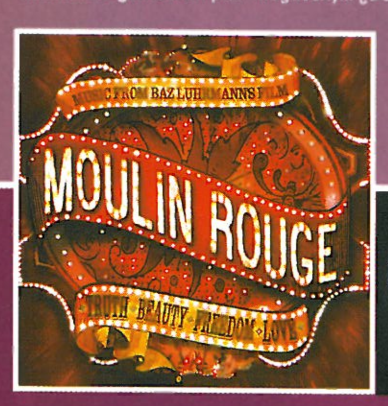
Tercer disco de esta cantante argentina, protegida artística del popular dúo **Pimpinela**, que alcanzó cierta repercusión en **España** durante la pasada temporada con su canción de resonancias andinas *Corazón Salvaje*. Para su nuevo ***Tu Boca***, **Marcela Morelo** recoge influencias del variadísimo folklore hispanoamericano para crear unas canciones sencillas y sin mayores pretensiones que las de resultar agradables. Ritmos y melodías de Cuba, Colombia, Perú, Paraguay y, cómo no, Argentina, en un disco que puede suponer la confirmación definitiva de **Marcela Morelo** en las listas de éxitos de nuestro país.

por << Rafa Notario >>

Está clarísimo que ***Moulin Rouge*** está destinada a ser la banda sonora de este otoño. ¿Razones? En primer lugar, porque supone el estreno como cantante de la chica más de moda del cine mundial en estos momentos, **Nicole Kidman**, que sorprende agradablemente (además) en cada una de sus cuatro interpretaciones. También, la espectacular selección de artistas elegidos para recrear músicas ajenas: **Bowie** cantando a **Nat King Cole**, **Beck** haciendo lo propio con el mismo **David Bowie**, **Bono** atreviéndose con **T-Rex**... y la espectacular revisión del clásico *Lady Marmalade* de **Labelle** con una irresistible **Christina Aguilera** en plan megasexy... ¿De verdad vas a resistirte?

■ TÍTULO:
MOULIN ROUGE B.S.O.

■ COMPAÑÍA:
UNIVERSAL



boy Slim entre los músicos, y **Ewan McGregor**, **John Leguizamo** y la bellísima **Nicole Kidman** (tan de actualidad estos días por su ruptura con **Tom Cruise** y el estreno de *Los Otros* del director español **Alejandro Amenábar**) como pareja protagonista.
Lo cierto es que la expectación creada alrededor de ***Moulin Rouge*** es enorme. No sólo por la espectacularidad visual de las escenas vistas hasta ahora como adelanto del filme, o por el enigma que supone una **Nicole Kidman** que debuta como cantante, sino por el concepto rompedor de un filme cuya banda sonora lleva vendidas nada menos que 2 millones de copias en el mundo ¡y antes del estreno! Poco más se puede añadir, pero no tenemos ninguna duda de que estamos ante una de las películas más polémicas del año y quizá, quizá, ante uno de los musicales mas taquilleros de todos los tiempos. Luego no digan ustedes que aquí no les avisamos...

ulin Rouge

Jarabe De Palo



■ TÍTULO:
DE VUELTA Y VUELTA

■ COMPAÑÍA:
VIRGIN

Pocos cambios sustanciales, aparte del radical del tocado capilar de su cantante, se aprecian en ***De Vuelta Y Vuelta***, nuevo trabajo de los barceloneses **Jarabe De Palo**. Persiste el grupo de **Pau Donés** en su particular línea de *Pop* latino tolerado para todos los públicos y, así, retoma en ***De Vuelta Y Vuelta*** los ripios ingeniosos, revisita ambientes tropicales (a ritmo de rumba zaireña) en *Agustito Por La Vida* y demuestra su gusto por el *Pop* a secas en *Completo Incompleto*, con la exquisita partipación de **Antonio Vega**, de lo mejorcito del disco. También hay *Ska-Blues*, aires de *Vallenato* y esas historias tan suyas.

María Bestar



■ TÍTULO:
MARÍA BESTAR

■ COMPAÑÍA:
EPIC

Grabado en algunos de los más prestigiosos estudios de **Miami** con todo lujo de medios bajo la dirección de dos diferentes productores (**Lester Méndez** y **René L. Toledo**), se presenta el disco de debut de esta joven cantante y compositora española afincada en Florida. **María** firma los diez temas y muestra en su estreno una fuerte predilección por las baladas sentimentales, los medios tiempos y el sonido A.O.R (*Adult Oriented Rock*) con adornos latinos. Aprieta el acelerador en momentos puntuales como *Miradas* o *Me Marcho* y hasta prueba con el *Pop* ligerito en *Mi Amor*. Otra joven promesa. Suerte.

Breves

■ El nuevo disco de **Sting** llevará por título *On A Night Like This* y fue grabado los días 10 y 11 de septiembre durante dos conciertos «únicos» que tuvieron lugar en la Toscana (Italia), a largo de los cuales el rubio bajista repasó los grandes éxitos de su trayectoria en solitario y con **The Police**: *Roxanne*, *Message In A Bottle*, *Every Breath You Take* y la práctica totalidad de sus temas clásicos. **Sting** contó, además, con la presencia de invitados especiales como **Winston Marsalis** y **Cheb Mami**, que contribuyeron a hacer del evento algo verdaderamente irrepetible. Está previsto que tanto el disco como el vídeo correspondiente se editen comercialmente durante la primera quincena del próximo noviembre.

■ Más inminente aún es la salida al mercado de lo nuevo de **Presuntos Implicados**. *Gente* es su título y la producción ha corrido a cargo del propio grupo, asistidos a las mezclas por **Mike Pela**, productor e ingeniero, entre otros muchísimos trabajos, del más reciente disco de **Sade**. Aseguran en su compañía que se trata de un disco innovador y sorprendente. A la venta desde el 1 de octubre.

■ La rubita **Nina Perssons**, ex-cantante de los suecos **The Cardigans**, presenta a su nuevo grupo **A Camp**, con un disco que se espera sea publicado en nuestro país en fechas próximas.

■ Continúa el romance entre **Bjork** y el público español: *Hidden Place*, primer single extraído del más reciente álbum de la islandesa, *Vespertine*, es, en estos momentos, el nº1 de la Lista Nacional de Ventas de Singles. ¿Qué tendrá esta chica?

■ Millones de jovencitas en todo el mundo esperan impacientes la muy próxima edición del nuevo trabajo del artista español que más triunfa allende nuestras fronteras y el único con dos nº1 en U.S.A.: **Enrique Iglesias**. Pues «tranquis», nenas. Ya sabemos que se llamará *Escape* y que el título de su primer single es *Hero*. Y que arrasará.

■ También en octubre, aunque en fecha aún por concretar, se anuncia la publicación del nuevo álbum de **Miguel Bosé**, *Sereno*, el primero con nuevas canciones en cinco años y la colaboración «de luxe» de **Alex Fernández**, batería de los mexicanos **Maná**.

■ Otras novedades discográficas de aparición inmediata son los nuevos discos de **Eels** (*Souljacket*) y **Suzanne Vega** (*Songs Of The Red And The Grey*).



texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.422 CC.
- POTENCIA
  75 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  12,1 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  170 KM/H.
- PESO
  965 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  5,6 L/100
  EXTRAURBANO
  3,5 L/100
  MEDIO
  4,3 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.551 MM.
  ALTO: 1.639 MM.
  ANCHO: 1.460 MM.
  MALETERO: 130 L.

PVP-R:
1.865.000 Ptas
11.208,88 €















Con el techo de lona opcional, el Arosa se transforma en «semicabrio».



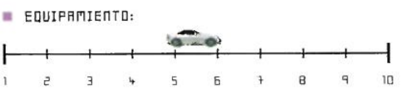
S E A T

AROSA TDI STELLA

Urbano con nervio, personalidad y con consumos absolutamente ridículos

http://www.seat.es

- MOTOR/ PRESTACIONES:
- EQUIPAMIENTO:
- DISEÑO:





La necesidad de contar con un segundo coche ágil y que gaste poco para los desplazamientos urbanos, ha provocado el auge en el mercado de los llamados «minicoches». El **Arosa** es uno de los mejores representantes de este segmento, que gracias al lavado de cara que sufrió hace unos meses ha ganado en aspecto externo, siendo sin duda un coche atractivo gracias a sus ópticas traseras y a su parrilla delantera, con el inconfundible logo de la marca en grandes dimensiones que presentan todos los modelos de la casa. Otro ejemplo más de que la practicidad no está reñida con la estética. Y, obviamente, este concepto de coche útil es el que más se identifica con el **Arosa TDI**. Su espacio interior y la habitabilidad de las plazas delanteras y traseras son más que suficientes, lo que acusa principalmente el maletero, que además de tener una capacidad mínima, su geometría no favorece demasiado la colocación de objetos poco regulares. El interior es, como se puede presumir, bastante espartano, con pocos detalles, pero sin que falte nada de lo exigible y siempre bajo un diseño eminentemente práctico (no hay que olvidar que se busca un coche duro, resistente al uso diario en una ciudad). Los asientos, el tacto del volante y de la palanca de cambios y todos los instrumentos son más que correctos, así como la postura de conducción. Respecto a sus cualidades dinámicas, su excelente bastidor y el potente y elástico motor diésel tricilíndrico turboalimentado nos permitirán una conducción casi deportiva, con una aceleración sorprendente. De hecho, las cifras del 0 a 100 son engañosas, ya que en este vehículo lo interesante son las del 0-60, en las que se muestra increíblemente veloz, potente y, sobre todo, elástico. Lo mismo se puede decir si lo conducimos por carreteras sinuosas, ya que si circulamos sin pasajeros, será capaz de responder con inmediatez a cualquier régimen y, lo que es mejor, con unos consumos contenidos por mucho que pisemos el acelerador. Lo que no es tan agradable es el sonido «tipo taxi» del motor, que se oye demasiado en el interior del coche y que puede llegar a ser un poco molesto. El **Arosa** es, salvo por este pequeño detalle, un urbano de calidad, duro, que gasta como un mechero aunque quizá un poco caro para su público objetivo.





SEAT Tango

Biplaza español para el Salón de Frankfurt

Este «concept car» tiene pocas posibilidades de llegar al mercado, pero sirve de anticipo para conocer cuáles serán las soluciones estéticas y dinámicas de los futuros vehículos de la casa.

Un ejercicio de diseño provisto del motor de 180 cv. que ya equipa, entre otros, el SEAT León.













FICHA TÉCNICA

- **MOTOR**
  3.246 CC.
- **POTENCIA**
  325 CV. (7.400 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100**
  5,3 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  250 KM/H. (LIMITADA)
- **PESO**
  1.035 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  16,6 L/100
  EXTRAURBANO
  7,9 L/100
  MEDIO
  11,1 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 4.025 MM.
  ALTO: 1.740 MM.
  ANCHO: 1.280 MM.
  MALETERO: 205 L.

PVP-R:
9.384.170 Ptas
56.400,00 €



Se mire por donde se mire, la estética del Z3 M Coupé impresiona.











B M W

http://www.bmw.es/

Z3 M COUPE

Un lobo con piel de lobo que deslumbra por dentro y por fuera

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Un **BMW** con el logotipo que aparece a la izquierda de estas líneas es una garantía de deportividad, de prestaciones extremas que transforman el placer de conducir en la experiencia de pilotar. El **Z3 M Coupé** es un auténtico coche de carreras, tanto por fuera como por dentro. Aunque el frontal es bastante más bonito y «expresivo» que la zaga, un breve vistazo a la musculosa carrocería pone bien a las claras qué es lo que tenemos entre manos. Sus detalles cromados, su spoiler delantero, los cuatro tubos de escape, las «branquias» de respiración laterales y sus tremendas llantas de 17 pulgadas son el envoltorio perfecto para una bestia de 325 caballos. Un diseño que llamará la atención y que hará girar cabezas estemos donde estemos, ya que la carrocería Coupé del **Z3** está mucho menos vista que la descapotable. Y el interior no se queda atrás, con asientos envolventes tapizados en cuero que agarran como pocos (demasiado duros para viajes largos), palanca de cambio con el logotipo «M», recorridos cortos y un manejo excepcional, volante forrado en cuero (quizá excesivamente grande) y un salpicadero y consola central llena de relojes analógicos que enfatizan el concepto deportivo de este coche. Pero lo bueno comienza cuando disfrutamos con el maravilloso sonido de su motor de 6 cilindros en línea derivado del **M3** (aunque con 18 caballos menos), y que ofrece unas cifras de aceleración capaces de pegarnos al asiento incluso rodando por encima de 150 km/h. De hecho, superar la barrera de los 200 km/h es insultantemente fácil, y gracias al enorme calzado (225 delante y 245 detrás) y a su excelente bastidor, la sensación de estabilidad es la misma que con otro coche a la mitad de velocidad. Pero si sus prestaciones son impresionanes, lo que más impacta es su consumo. En una prueba de resistencia de más de 1000 kilómetros y a velocidades de crucero bastante elevadas, su consumo nunca supero los 11-12 litros. Una proeza que demuestra el buen hacer de la marca bávara.

La magia de este coche también está en que es tan dócil que puede llevarlo hasta un conductor novel, gracias en parte al control dinámico de estabilidad (**DSC**), que corregirá los excesos y pérdidas de tracción, sobre todo en firmes deslizantes. La única pega es que su precio lo convierte en un sueño al alcance de muy pocos...





Nuevo Polo

Para mediados de noviembre

Mayores dimensiones, mecánicas iniciales de 65 hasta 85 cv. en gasolina,TDI de 75 cv. en diésel y superiores niveles de equipamiento.



A4 Cabriolet

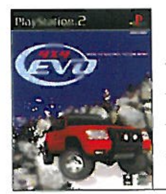
Tras 9 años de producción

Presentado en el **Salón de Frankfurt**, **Audi** renueva su elegante Cabriolet equipándolo con un motor de 6 cilindros en V y 220 cv de potencia.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Cart Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7

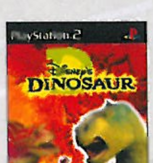
- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade´s...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Disney´s Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon's Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6

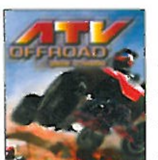
- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge´s Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4




- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



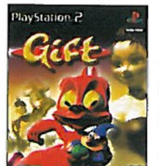
- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7

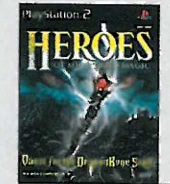


- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: -
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: International Superstar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1

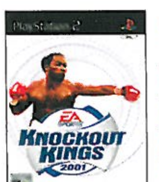


- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4

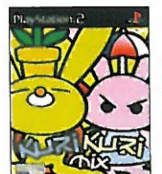


- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1

CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: **Knockout Kings 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **2**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Kuri Kuri Mix**
- COMPAÑÍA: **Empire**
- DISTRIBUIDOR: **Plan. DeAgostini**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **La Fuga de Monkey Island**
- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



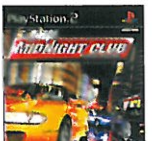
- NOMBRE DEL JUEGO: **Le Mans 24 Horas**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **6**



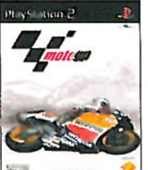
- NOMBRE DEL JUEGO: **Madden 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **MDK 2 Armageddon**
- COMPAÑÍA: **Interplay**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **7.6**
- NÚMERO: **4**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Midnight Club**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Moto GP**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.4**
- NÚMERO: **3**



- NOMBRE DEL JUEGO: **MTV Music Generator**
- COMPAÑÍA: **Codemasters**
- DISTRIBUIDOR: **Codemasters**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



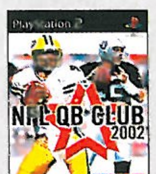
- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Hoopz**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **3**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Live 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Street**
- COMPAÑÍA: **E.A Sports BIG**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



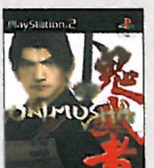
- NOMBRE DEL JUEGO: **NFL QuarterBack C. 2002**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **9**



- NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.4**
- NÚMERO: **1**



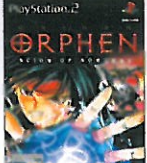
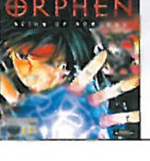
- NOMBRE DEL JUEGO: **Oni**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.6**
- NÚMERO: **2**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Onimusha Warlords**
- COMPAÑÍA: **Capcom**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **6**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Operation Winback**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.9**
- NÚMERO: **5**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Orphen: Scion of Sorcery**
- COMPAÑÍA: **ESP**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**



- NOMBRE DEL JUEGO: **París-Dakar Rally**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.1**
- NÚMERO: **9**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Pato Donald Cuac Attack**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Pierre Nodoyuna y Patán**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **6**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Quake III Revolution**
- COMPAÑÍA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **4**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Rayman Revolution**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **1**

- NOMBRE DEL JUEGO: **RC Revenge Pro**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **7.5**
- NÚMERO: **1**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Ready 2 Rumble Boxing Round 2**
- COMPAÑÍA: **Midway**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Red Faction**
- COMPAÑÍA: **THQ**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **5**



- NOMBRE DEL JUEGO: **Resident Evil Code: Veronica X**
- COMPAÑÍA: **Capcom**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **9**



NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -



NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.3
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 7



NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
COMPAÑÍA: E.A. Games
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.6
NÚMERO: 6



NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 8.4
NÚMERO: 3



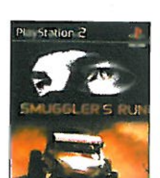
NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.1
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
COMPAÑÍA: Game Arts
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -



NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
COMPAÑÍA: Digital Leisure
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.2
NÚMERO: 6

NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
COMPAÑÍA: Midway
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 9.0
NÚMERO: 9

NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard Supercross
COMPAÑÍA: E.A. Sports Big
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 3

NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
COMPAÑÍA: Capcom
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.5
NÚMERO: 3



NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
COMPAÑÍA: Volition
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1

NOMBRE DEL JUEGO: Super Bombad Racing
COMPAÑÍA: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.2
NÚMERO: 6

NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
COMPAÑÍA: Taito
DISTRIBUIDOR: Acclaim
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
COMPAÑÍA: Rockstar Games
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 7.8
NÚMERO: 1

NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
COMPAÑÍA: Namco
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.3
NÚMERO: 1

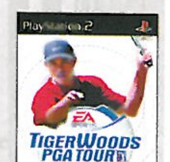
NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
COMPAÑÍA: Squaresoft
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 9.2
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones Viva Rock Vegas
COMPAÑÍA: Toka
DISTRIBUIDOR: Virgin
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 5



NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
COMPAÑÍA: Bullfrog
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 7.7
NÚMERO: 1



NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2001
COMPAÑÍA: E.A. Sports
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 4



NOMBRE DEL JUEGO: Time Splitters
COMPAÑÍA: Free Radical Design
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: -
NÚMERO: -

NOMBRE DEL JUEGO: Top Gear Dare Devil
COMPAÑÍA: Kemco
DISTRIBUIDOR: Proein
PUNTUACIÓN: 8.0
NÚMERO: 1

NOMBRE DEL JUEGO: (ESPN International) Track & Field
COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUIDOR: Konami
PUNTUACIÓN: 9.1
NÚMERO: 1

NOMBRE DEL JUEGO: Twisted Metal: Black
COMPAÑÍA: Sony C.E.
DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
PUNTUACIÓN: 8.2
NÚMERO: 9

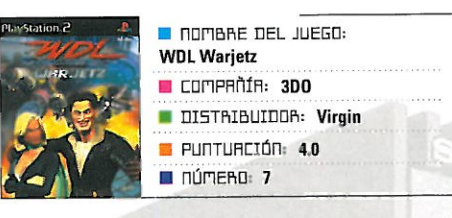


CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



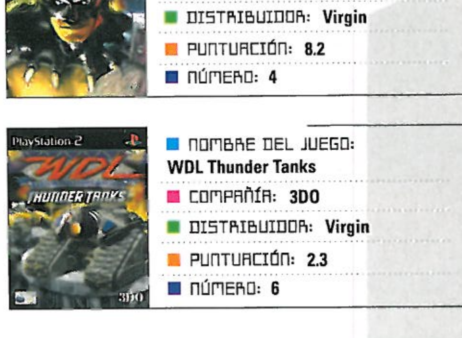
- NOMBRE DEL JUEGO: Unreal Tournament
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 6



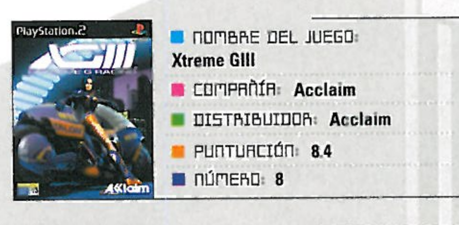
- NOMBRE DEL JUEGO: WDL Warjetz
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 4.0
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Zone Of the Enders
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 4



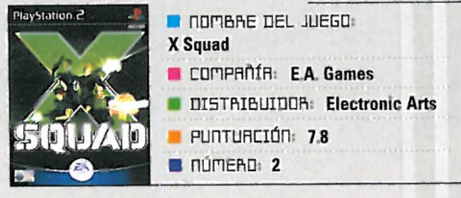
- NOMBRE DEL JUEGO: Warriors of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Xtreme GIII
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

- NOMBRE DEL JUEGO: WDL Thunder Tanks
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 2.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: X Squad
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑÍA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACIÓN:
- NÚMERO:

En el próximo número...

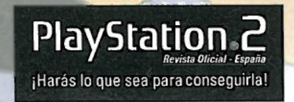


Demos Jugables de:

- Time Crisis 2
- Klonoa 2
- MX 2002
- NBA Street
- Rayman M
- Silent Scope 2
- Twisted Metal: Black
- Driven

Y además, vídeo-demos de...

Airblade, Burnout, Dropship, Herdy Gerdy, Robot Wars, Soul Reaver 2, Splashdown, Esto Es Fútbol 2002, Wipeout Fusion, W.R.C. y I am Wolfman.



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.


Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
▪ Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
▪ Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
▪ Con rebobinado a cámara lenta.
▪ Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
▪ Con función de búsqueda de tiempos.
▪ Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY
"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks and "PSone" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of the Sony Corporation.
TBWA